N.2 CD MAGAZINE

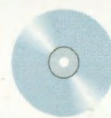
LA RIVISTA DI CD PER IL TUO COMPUTER

CD MAGAZINE

RIVISTA DI CD ROM, CD-I, AMIGA CD-32, 3DO, CD-AUDIO

RIVISTA DI CD ROM, CD-I, AMIGA CD-32, 3DO, CD-AUDIO

CD-ROM

- SPECIALE SIMULATORI DI VOLO
- THE 7TH GUEST RISOLTO!
- INVESTIGATORI IN CD
- L'INFERNO VI ASPETTA IN TAXI

CD-I

- SIAMO TUTTI VOYEUR
- IN VIAGGIO NELLO SPAZIO

CD AUDIO

- I RIMEDI CONTRO LO STRESS

3DO E CD-32

- I CARTONI ANIMATI INTERATTIVI
- IL NUOVISSIMO MICROCOSM
- CACCIA SENZA PIETA'

CD ROM MAC

- PINOCCHIO EDUCATIVO
- I GIALLI SU CD
- ESPERIENZE NEL CHAOS

GRASIE, GRASIE, GRASIE!

Non voglio fare come la Pausini al Festival di Sanremo, ma siamo finalmente giunti al secondo appuntamento con CD Magazine, ed è veramente doveroso dirvi "grazie". Siete stati in molti, moltissimi, a raccogliere l'iniziativa e a sbirciare all'interno di quella che è una rivista nuova, nuovissima, e siete stati in molti, entusiasti, a scrivere e a dirci il vostro parere.

Non possiamo che ringraziarvi perché questo ci incentiva a fare meglio e di più, e ci fa capire di aver preso una strada giusta, una strada in cui gli editori, io e voi abbiamo creduto fin dall'inizio.

Molti lettori giovanissimi si lamentano per la scarsità di recensioni dedicate al mondo dell'Amiga CD-32 e al 3DO, ma volevo ricordare che tra non molto la nostra rivista Console Mania, proprio perché tratta di console, si dedicherà più specificamente a queste macchine, lasciando CD Magazine il compito di recensire CD-ROM per PC e per MAC, per CD-I e per altre console nel caso però in cui dovessero uscire anche titoli culturali, educativi o simili, e non strettamente e puramente giochi. CD Magazine infatti (e qui rispondo a un'altra schiera di lettori), si propone di parlare di programmi su CD non solo dedicati al gioco, ma anche e in buona parte dedicati alla cultura, all'educazione e al tempo libero in generale.

Dopo tanti ringraziamenti mi scuso con i lettori per questo numero: esce un po' in ritardo e purtroppo carente di quello che speravamo, troverete infatti più giochi rispetto ai titoli di altro genere, ma le enciclopedie e gli altri programmi che speravamo di recensire non hanno ancora fatto la loro apparizione in pubblico... i soliti ritardi.

Mi auguro che il numero vi piaccia lo stesso (lo speciale simulatori e la soluzione di The 7th Guest ci ha fatto lavorare davvero molto) e in attesa di preparare il fatidico e magico numero 3, colgo l'occasione per ringraziare pubblicamente il Sig. Monti e il Sig. Ferri, ovvero le Edizioni Xenia, senza i quali non avrei mai potuto coronare il sogno di questa e delle altre iniziative.
Grazie.

Stefano Gallarini

CD MAGAZINE
c/o XENIA EDIZIONI
Casella Postale 853
20101 Milano

TORNA L'ABACUS ED E' SUBITO CD.

Anche quest'anno alla fiera di Milano, dal 5 al 9 Maggio, torna l'Abacus, la mostra mercato a ingresso gratuito dedicata al computer e alla telematica, per lo studio, l'hobby e la casa. Quest'anno, ovviamente, si punterà molto sul CD, e noi saremo lì a proporre le nostre riviste e a farvi una sorpresa che non possiamo annunciare. Tra gli espositori vi ricordo IBM, Microsoft, Olivetti, Apple, Compaq, Commodore, Philips e Ast, ma non mancheranno neppure sorprese per i fan di Topolino e per chi ama la realtà virtuale. Appuntamento dunque dal 5 al 9 Maggio alla fiera di Milano. Noi vi aspettiamo

Editore:
Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile:
Roberto Ferri
Direttore Esecutivo e Caporedattore: Stefano Gallarini
Assistente alla Redazione: Emanuele Scichilone
Hanno collaborato a questo numero: Davide Corrado, Eddi Berni, Emanuele Scichilone, Francesco Gambino, Luca Reynaud, Marco Auletta, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Petrullo
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Per Contattarci: Redazione (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Linea Non Stop 144.22.0945 (635 lire al minuto più IVA)
Progetto grafico e impaginazione:
Designer Bellafante Angelo - Milano - Tel. (02) 21.55.447
Fotolito: Litomilano - Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - P.le Archinto, 9
20159 Milano - Tel. (02) 69.00.12.55/77
Distribuzione: ME.PE. S.p.A. - V.le Famagosta, 75 - 20124 Milano
Pubblicazione bimestrale in attesa di registrazione -
Pubblicità inferiore al 70%

IL NOSTRO GIUDIZIO

Le nostre recensioni sono strutturate in modo molto semplice: sotto il titolo troverete sempre un "cappello" colorato che vi introduce al tipo di programma e, subito dopo, troverete la nostra pagella che con un colpo d'occhio vi dirà se un titolo è più o meno interessante. A questo punto potrete leggere la recensione o saltare direttamente al box OPINIONE, che altro non è se non un giudizio critico dato dal recensore. In più troverete sempre un box chiamato TECNICA & C. dove sono indicate le notizie tecniche utili per far funzionare correttamente il programma.
Detto questo ci sembra giusto spiegare come si legge la pagella. Dovete per prima cosa pensare a un termometro: si parte da un giudizio negativo per arrivare a un giudizio positivissimo, come illustrato qui sotto.

- Il giudizio è molto negativo (25%)
- Il giudizio è insufficiente (50%)
- Il giudizio è positivo (75%)
- Il giudizio è molto positivo (90%)
- Il giudizio è positivissimo (99%)

Le voci che abbiamo incluso sono:
GRAFICA = Giudichiamo il programma dal punto di vista grafico: qui includiamo non solo come sono fatti fondali e personaggi (o, nel caso di programmi culturali, come sono digitalizzate le immagini), ma anche la bellezza dell'animazione e l'impostazione delle schermate.

SONORO = Qui giudichiamo la qualità del sonoro, sia per quanto riguarda la quantità di effetti e musiche, sia per quanto riguarda la loro realizzazione.

INNOVAZIONE = Qui vi diciamo quanto un programma è innovativo rispetto ai suoi predecessori, ammesso che ne abbia.

QUALITA'/PREZZO = Poiché sappiamo che il costo dei CD è piuttosto alto, qui vi diciamo secondo noi se il rapporto fra la spesa e quel che contiene il CD è buono o meno. Un valore alto in questa voce non significa né che il programma in questione costa molto, né che costa poco, ma solo che, in rapporto al prezzo, la qualità è elevata.

GLOBALE = Sotto questa voce noi raggruppiamo tutto: la giocabilità, la grafica, il sonoro, il prezzo e ogni altra caratteristica del programma.

I N Q

SPECIALE SIMULATORI

LA PAROLA AI LETTORI

CD AUDIO

UESTO NUMERO:

CD-I

CD-ROM PER PC

AIUTO AIUTO!

CD-ROM PER MAC

AMIGA CD-32

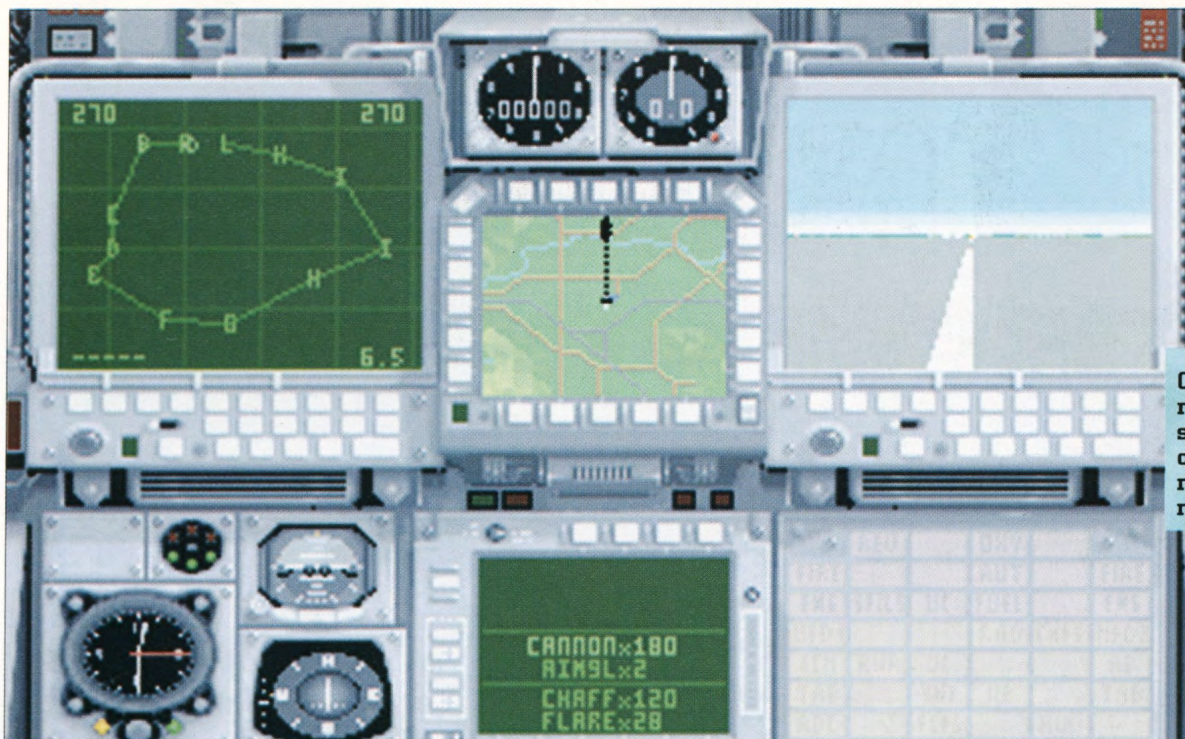
3DO

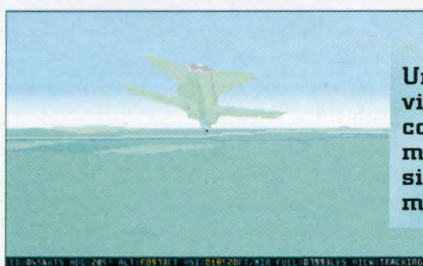
Stefano Petrullo

TORNADO

All'inizio si assiste a una dimostrazione, si vola oppure si va subito in guerra.

Il Tornado e' uno degli aerei meno conosciuti nel panorama videoludico delle simulazioni di volo. Tutti i giochi di questo tipo sono stati sempre caratterizzati dalla possibilità di utilizzare i canonici F16 Falcon (Falcon 3.0), F117 (Stealth Fighter della Microprose) e aerei sperimentali di cui ancora si sa poco. Ora la Digital Integration ha deciso di dedicare un gioco a questo velivolo multiruolo europeo.
Dopo questa piccola introduzione passiamo subito ad analizzare il gioco in se stesso, le sue opzioni e in generale tutto quello che potrà esservi d'aiuto per capire cosa effettivamente è un simulatore di volo, più dettagliatamente questo Tornado.
Il gioco si apre con la classicissima schermata che vi permette di accedere alla simulazione vera e propria (Flight, di cui parleremo più avanti) oppure al Quickstart (praticamente non vi sarà necessario pianificare la missione, armare l'aereo ecc. ecc.) o a un demo che vi illustrerà il gioco senza permettervi alcuna interazione di sorta.
Se per le ultime due opzioni penso che nessun altra spiegazione sia necessaria, la prima rappresenta il gioco vero e proprio. E' infatti dopo aver cliccato su "Flight" che potrete decidere tutti gli aspetti più o meno importanti di Tornado: dalle

Se pensavate che TFX fosse un simulatore di volo complicato aspettate di vedere cosa hanno tirato fuori quei furbacchioni della Digital Integration, già autori di molti altri simulatori di volo tra cui Flight of The Intruder. Complicato è dir poco...

Ci mancava, no? E' lo schermo del co-pilota che non può certo mancare!

Il Tornado visto dall'alto. Con pini là sotto... pini? Boh!

Una virata e via... si vola come dei matti... anzi si diventa matti!

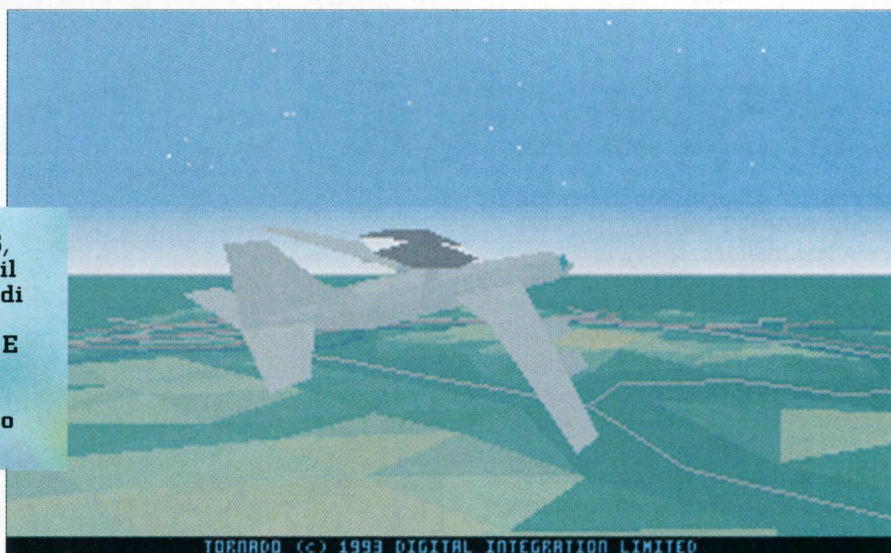
Siamo partiti! Attento a non mollare la EFFE, dai tu premi CTRL-ALT-S-P-Q-R! Bravo! Aiuto! Ho dimenticato di premere CTRL-GRPH-P-Y-R. Ma se premo P io non puoi premerlo tu! CRASH!

preferenze al tipo di gioco che volete intraprendere. Simulator vi aiuterà a prendere confidenza con il vostro mostro alato, un simulatore del simulatore praticamente (!?!). Training vi darà la possibilità di fare un passettino più avanti per ciò che riguarda il realismo e Combat non è altro che il gioco vero (era ora direte voi. Avete ragione dico io!!!).
Ma la congiura dei sottomenu non è ancora finita. Già, perché dovete sapere che in Tornado non basta decidere di giocare per cominciare a farlo. Bisogna, come nella realtà, pianificare davvero tutto nei minimi particolari. Ci sono missioni già pianificate, scenari predefiniti nei quali è indicato solo l'obbiettivo da raggiungere (i piani di volo e le strategie sono ad appannaggio del giocatore stesso) o infine, tanto per giungere all'apoteosi massima della difficoltà "simulatoria", l'opzione Command ha come unico scopo la vittoria. Come e in quanto tempo non importa. Dovete o vincere o perdere, decidete tutti gli obbiettivi, le strategie, gli armamenti e tutti, ma proprio tutti i dettagli che influiranno più o meno positivamente al vostro scopo.
Una nota particolare va al pianificatore di missione, decisamente la parte determinante per riuscire a portare la vostra "squadra" alla vittoria (o alla sconfitta? Dipende dalla vostra abilità): una mappa della zona di guerra e un sacco di tasti sulla destra vi permetteranno di operare

Verdino, azzurrino, bianchino: sembrano i colori per i bambini, ma il gioco è veramente da adulti!

Siamo in partenza: aspetta che chiamo un po' di amici che mi aiutino a premere i tasti!

Ecco l'AWACS, un aereo con il radar capace di dare tutte le informazioni. E quante belle stelline, sembra Mulino Bianco!

Anche gli elicotteri fanno la loro figura. Difficili da comandare anche se entusiasmanti.

TORNADO (c) 1993 DIGITAL INTEGRATION LIMITED

tutte le scelte del caso. Per non trasformare questa recensione in un noioso elenco di opzioni inutile (perché a questo pro esiste un grande ed esaurientissimo manuale di TRECENTOTRENTA pagine) e noioso mi limiterò a fare una panoramica sulle possibilità che questo pianificatore offre: è possibile decidere i bersagli (per il livello Campagna), analizzare direttamente tutti i singoli oggetti presenti sulla mappa, avere un briefing sugli obbiettivi (eccezion fatta per il modo Command in cui tutto è in vostro potere!!!), creare il piano di volo e modificarlo cambiando i waypoint (punti di passaggio) obbligati della missione, decidere il Payload ovvero l'armamento del velivolo fino a giungere al tasto più importante del pianificatore. Take off. Decollo. Il momento in cui la strategia cede il passo all'azione che, a seconda del tipo d'incarico, potrà essere più o meno pronuncia-

SITUATION

1: IDS - Free Flight (Airborne)
2: IDS - Free Flight (from runway)
3: IDS - Landing practice
4: IDS - Cross-wind landing practice
DS - Navigation exercise
DS - Single-engine handling
DS - TWCU - Freefall bombs
DS - TWCU - LGB attack
DS - TWCU - JP 233
IDS - TWCU - ALARM
ADV - OCU - Target practice
ADV - OCU - Combat Air Patrol
IDS - OCU - Simple loft attack
14: IDS - OCU - Bad weather and fighters
15: IDS - OCU - Six-Tornado strike
16: IDS - OCU - Formation airfield attack
17: IDS - OCU - Train-busting
18: IDS - OCU - Battlefield support
19: IDS - Free Fire
20: ADV - Free Fire

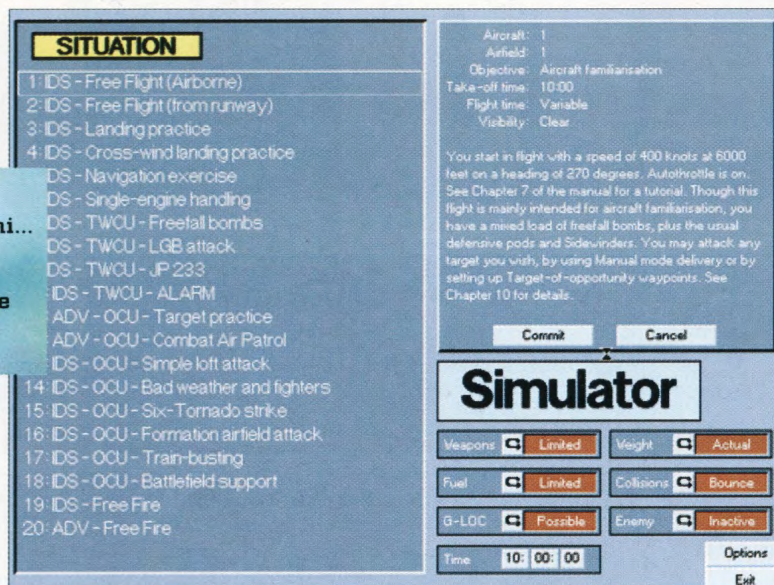
Aircraft: 1
Airfield: 1
Objective: Aircraft familiarisation
Take-off time: 10:00
Flight time: Variable
Visibility: Clear

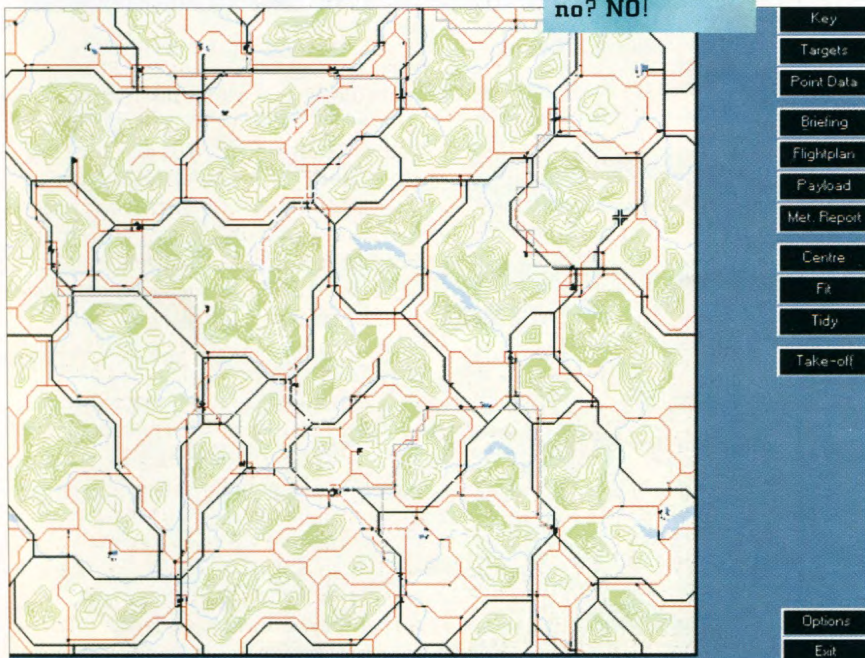
You start in flight with a speed of 400 knots at 6000 feet on a heading of 270 degrees. Autothrottle is on. See Chapter 7 of the manual for a tutorial. Though this flight is mainly intended for aircraft familiarisation, you have a mixed load of freefall bombs, plus the usual defensive pods and Sidewinders. You may attack any target you wish, by using Manual mode delivery or by setting up Target-of-opportunity waypoints. See Chapter 10 for details.

Commit | Cancel

Simulator

Weapons: Limited | Weight: Actual
Fuel: Limited | Collisions: Bounce
G-LOC: Possible | Enemy: Inactive
Time: 10: 00: 00 | Options | Exit

Ma quante belle missioni... e sono solo alcune delle tante. Ah, che fatica finirlo tutto!

ta.
La mano fredda tocca la cloche, i motori si accendono, il vostro copilota (già perché avrete anche un copilota, il Tornado prevede infatti un equipaggio minimo e massimo di due persone) riceve l'Ok e ve lo comunica, tiene d'occhio gli strumenti per l'ultimo check e infine le ruote dei carrelli cominciano a muoversi. La velocità raggiunge l'optimum e l'aereo comincia ad alzarsi proiettandovi nel cielo pronti a seminare morte e distruzione tutto intorno a voi (per una buona causa naturalmente...)
E passiamo alla fase di volo vera e propria (uff... ce né voluta) impostata in maniera poco spettacolare, per non dire spartana. Ci sono, come già accennato sopra, due abitacoli: quello del pilota contiene tutte le informazioni necessarie alla "tenuta in volo" dell'apparecchio, velocità, flap altimetro e MFD (Multi Function Display) che potrà diventare una telecamera anteriore (posta sotto l'abitacolo), assumere il ruolo di radar di superficie aereo e via via discorrendo.
Quello del copilota contiene tutti gli strumenti per la navigazione, due tipi di mappe locali, la rotta da seguire e tutto quello che in generale serve a non "sbagliare strada".
Non possono poi mancare le classiche visuali esterne che non penso necessitino di descrizioni in quanto sono sempre le solite.
I più informati di voi sapranno che di Tornado è uscita anche la versione su dischetti. Ma le novità??? Solo i motivi che fanno di sottofondo a tutto il gioco e un opzione per sentire le piste audio del cd senza ricorrere a player esterni... Tutto qui...

Questo è il brief della missione, ovvero quello che dovreste fare. Semplice, no? NO!

TECNICA & C.

Niente di speciale per questo simulatore. La scheda è VGA normalissima, meglio la Sound Blaster e un CD ROM anche a bassa velocità.

OPINIONE

Tornado è senza dubbio un gran bel simulatore, realistico fino all'esasperazione per ciò che riguarda la dinamica di volo e con un pianificatore di missione inferiore forse solo a quello presente in Falcon 3.0. Ma un difetto è molto, forse troppo, pronunciato: l'essere dedicato implicitamente a una cerchia di videogiocatori molto particolari. Sono anni che provo simulatori di volo, sono anni che impazzisco con Falcon 3.0 e simili, ma un sistema di controllo più complicato di quello di Tornado l'ho incontrato rare volte. In primo luogo per la quantità esagerata di comandi, secondo per le combinazioni davvero assurde di tasti "ALT-CTRL Z + BARRA SPAZIATRICE mentre virate". Flight Simulator 5 mi ha fatto tribulare molto meno. Dopotutto un uomo a solo dieci dita!!! Senza contare la difficoltà per completare solo la prima missione...
Per ciò che riguarda la grafica ci troviamo anni luce indietro rispetto alla media attuale (e se ciò può essere giustificato in Falcon 3.0 per Tornado, decisamente più recente, le cose non possono essere valutate alla stessa maniere) al contrario del sonoro che è davvero bello e atmosferico (anche se non raggiunge TFX).

CHI DOVREBBE COMPRARE TORNADO? PARAGONE CON TFX E STRIKE COMMANDER

Tornado ha una grafica qualitativamente inferiore agli altri simulatori presi in esame.
Il realismo è decisamente alto, molto più di Strike Commander e maggiore a TFX.
Ma la giocabilità è parecchio soggettiva. TFX ha più missioni, un modulo di volo parecchio più configurabile e adatto a tutte le esigenze.
La palma per la fase pre-volo migliore la vince Tornado, così per il manuale del gioco davvero massiccio (con tanto di mappe di volo allegate) e per tutto ciò che riguarda quello che non è volare. Qui Tornado perde parecchi punti e non regge il confronto con TFX, soprattutto per l'esagerata facilità con cui è possibile essere abbattuti, basta distrarsi un attimo e puff!!!
Il gioco è dedicato ai puristi che vogliono necessariamente complicarsi la vita e che non guardano la grafica (tra le altre cose ho notato anche un paio di incongruenze prospettiche), ma puntano tutto sul simulatore in se e sulla fase pre-missione.
Per molti, ma non per tutti

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

CD-ROM

IL PIU VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE CD-ROM PER IL TUO PC

GAMES

7TH GUEST L.129.000
MIGLIORI GRAFICA, SONORO E HORROR.PUZZLE GAME

AEGIS: GUARDIAN OF FLEET L.199.000
LA PIU' REALE SIMULAZIONE DI GUERRA DI NAVI

ALONE IN THE DARK L.139.000
TRA LE PIU' BELLE ADVENTURE ESISTENTI.IMPERDIBILE

B17/SILENT SERVICE II L. 89.000
2 DELLE PIU' BELLE SIMULAZIONI MICROPOSE.

BACKROAD RACER L. 89.000
COSTRUISCI LA TUA AUTO PER CORRERE IN 3D !!!

BATTLE CHESS L. 89.000
GRAFICA E ANIMAZIONI MOZZAFIATOI PER GLI SCACCHI

CHAOS CONTINUUM L.149.000
AVVENTURA INTERATTIVA SPAZIALE PER WINDOWS

CHESSMASTER 3000 L.119.000
IL MUST DEL GIOCO DEGLI SCACCHI !!!

CHESS MANIAC 5 BILLION L. 89.000
IL MIGLIOR GIOCO DI SCACCHI ANIMATI

CITY 2000 L. 99.000
AVVENTURA POLIZIESCA A LONDRA GRAF. DIGIT. MOV.

CONAN L. 69.000
ARCADE ADVENT. COL GRANDE GUERRIERO

CYBER RACE L. 69.000
VELOCISS.CORSA FUTURISTICA E COMBATTIMENTI !!!

CYBERWORLD L. 69.000
COMPILAT:GLOBAL EFF.-CYBERCHESS-AIR WARRIOR

DAGGER OF AMON RA L.119.000
LAURA BOW IN UNA MISTICA AVVENTURA EGIZIANA

DARK SUN SHAT. LAND L.129.000
GDR DELLA SERIE ADVANCED DUNGEON &DRAGONS

DAY OF TENTACLE L.139.000
IL SEGUITO DI MANIAC MANSION.

DESTINATION MARS L. 99.000
SPACE ADVENT. GRAFICA,FILM E SONORO DIGITALI

DINOSAUR SAFARI L.159.000
AVVENTURA PREISTORICA INTERATTIVA.

DRACULA UNLEASHED L.109.000
HORROR INTERATTIVO. DA GIOCARE AL BUIO !!!

DREAM GIRL L. 99.000
AVVENTURA CON STUPENDE MODELLE !!!

DUNE L. 79.000
DAL FILM LO SPLENDIDO GIOCA. IMPERDIBILE !!!

DUNGEON HACK L.129.000
NELL'EVO DI DUNGEONS & DRAGONS C'ERANO...

F15 STRIKE EAGLE III L.129.000
SU CD LA VERSIONE ESTESA DEL MIGLIOR SIMULATORE

F117A/F15-II +SCENARI L.119.000
VOLA COI JET DELL'ESERCITO A 1000 KMH.

FASCINATION L. 99.000
GIALLO APPASSIONANTE CON COLPI DI SCENA CONT.

GOBLINS L. 99.000
DIVERTENTE PUZZLE GAME COI SIMPATICI NANEROTTOLI

GOBLINS II L. 99.000
2° SERIE DEI NANEROTTOLI PIU' BUFFI

GOBLINS III L.149.000
3° EPISODIO PARLATO IN ITALIANO

GUNSHIP 2000+SCENARI L. 89.000
VERSIONE AGGIORNATA DEL FAMOSO SIMULATORE

HAWAII HIGH MISTERY L.109.000
ADVENTURE RICCA DI MISTERI PER I PIU' PICCOLI.

HELL CAB L.179.000
SE VI PIACE 7 GUEST PER VOI IL TAXI PER L'INFERNO

HILL STREET BLUES L. 49.000
ESEGUI LE AZIONI DI POLIZIA CONTRO I MALVIVENTI

HIT FOR SIX VOL. 1 L. 79.000
COMPILATION: TITUS THE FOX, STARGOOSE, SATAN, CHICAGO 90, F-19 S.FIGHTER, GRAND PRIX MAST.

HIT FOR SIX VOL. 2 L. 79.000
COMPILATION: BLUES BROTHERS,EYE OF HOURS,F15 STR.EAGLE,HAMMER BOY,HIGHW. PATROL,HOTSHOT

HIT FOR SIX VOL. 3 L. 79.000
COMPILATION: CRAZY CARS 3, STARRAY, AIRBALL, ARCIPELAGOS, GUNSHIP, MEGA PHOENIX

HIT FOR SIX VOL. 4 L. 79.000
COMPILATION: F-14 TOMCAT,LAS VEGAS SLOTS & CARDS,SCRYLIS,PENTYS,M1 TANK PLATOON,BATTLETECH

HOMEWORD GATEWAY 2 L. 99.000
FUTURE ADVENT. GRAFICA E GIOCABILITÀ SUPERBE

INCA L.139.000
AVVENTURA VIRTUALE CON GRAFIVA DIGITALIZZATA !!!

INCA 2 L.159.000
ENTUSIASMANTE SEGUITO DEL N. 1

INDY FATE OF ATLANTIS L. 99.000
CD DELLA PIU' CELEBRE AVVENT. DI INDIANA JONES

IRON HELIX L. 99.000
AVVENT.INTERATT.SPAZIALE GRAFICA STUPENDA !!!

JFK ASSISSINATION L.119.000
SCOPRI LA VERITÀ SUL TRAGICO OMICIDIO DI JFK.

JOURNEY MAN PROJECT L. 89.000
GIOCO DI STRATEGIA E ESPLORAZIONE GRAFICA SUPER

JUKE-BOX (3 GIOCHI) L. 99.000
3 SPLENDIDI GIOCHI: LINX,JETFIGHTER,FACES

JURASSIC PARK L. 79.000
NON SERVONO PAROLE: IL TOP

JUTLAND L.129.000
LA MIGLIOR SIMULAZIONE STRATEGICA NAVALE !!!

KING QUEST V L. 59.000
CONTINUA LA SAGA DEI RE. AVVINCENTE !!!!

KING QUEST VI L.119.000
IL SESTO EPISODIO. DA NON PERDERE !

LANDS OF LORE L.149.000
EPICA AVVENT.MEDIEVALE CON FANTASTICI PERSONAGGI

LAWNMOVER MAN L.109.000
IL TAGLIAERBE CHE ASPETTAVATE SU CD !!!

LEADERBOARD COLLECTION L. 89.000
COMPILATION COI MIGLIORI GIOCHI DI GOLF.

LEGEND OF KYRANDIA L. 79.000
AVVENT.NEI PAESI SURRELI DI IPOTETICO MEDIOEVO.

LOOM L. 79.000
UN CLASSICO, IL PADRE DI MONKEY ISLAND.

LORD OF THE RINGS L.109.000
ORA SU CD IL SIGNORE DEGLI ANELLI

LOST IN TIME L.149.000
AVVENT.I NTERATTIVA DIGITALIZZATA. INCREDIBILE!!!

MAD DOG MC CREE L.109.000
FILM WESTERN INTERATT. DIGITALE DOVE SI UCCIDE

MAN ENOUGH L.139.000
TIENI TESTA A 5 RAGAZZE SPERICOLATE.

MICROPROSE COMPILATION L. 99.000
COMPILATION:3D POOL,GUNSHIP,MIDWINTER,RICK DANGEROUS,SAVAGE,MICROPROSE SOCCER

MICROSOFT GOLF L.139.000
IL MIGLIOR GIOCO DI GOLF. STRAORDINARIO !!!

NAPOLEONICS L. 69.000
ECCEZION. SIMULAZ. DELLE BATTAGLIE NAPOLEONICHE

PROTOSTAR L. 89.000
AVVENT. SPAZIALE INTERATTIVA. GRAFICA DA URLO.

REBEL ASSAULT L.119.000
IL MEGLIO.SI DOVREBBE COMPRARE IL CD PER ESSO

RETURN OF THE PHANTOM L.129.000
ADVENT. DA BRIVIDO. GRAFICA PER AMANTI GENERE

RETURN TO ZORK L.129.000
AVVAENT. EPICA,IMMAGINI DIGITALI. AVVINCENTE !

SCARABEO L. 39.000
IL CELEBERRIMO GIOCO DA TAVOLO. IN INGLESE.

SECRET OF MONKEY ISLAND L.109.000
FAMOSA AVVENTURA NEL MONDO DEI PIRATI.

SECRET WEAP.OF LUFTWAFE L.109.000
SIMUL.VOLO CON AEREI SPERIMENTALI TEDESCHI.

SHADOW WORLDS L. 49.000
GIOCA D'AZIONE. AVVENTURA SPAZIALE. BELLISSIMO !

SHERLOCK HOLMES III L. 89.000
INTERATT. CON GRAF. CINEMATOGRAFICA. GIALLO.

SPACE QUEST IV L. 69.000
R. WILCO CONTRO GLI ALIENI. AVVINCENTE ADVENT.

SPACE SHUTTLE L.119.000
SIMULAZ. INTERATT. CON FILMATI NASA E FOTOCOL.

SPORTS BEST L. 69.000
COMPILATION DI GIOCHI SPORTIVI

STAR TREK 25° ANNIVERSARIO L. 89.000
PIETRA MILIARE DI ANIMAZ. GRAFICA E GIOCABILITÀ !

STAR WARS CHESS L. 89.000
SCACCHI CON PERSONAGGI DI FIM. MEGA ANIMAZIONI

SUPER VGA HARRIER L.149.000
1° SIMULAT. IN GRAFICA VGA. REALISTICO !!!

TERMINATOR 2 CHESS L. 89.000
SCACCHI CON PERSONAGGI DI FIM. MEGA ANIMAZIONI

THE SEARCH FOR CETUS L. 69.000
AVVENT. SOTTOMARINA ALLA RICERCA DELLE BALENE

TORNADO L.109.000
IL PIU' VENDUTO SIMULAT. DI VOLO ORA SU CD !!!

TRIPLE ACTION VOL. 1 L. 49.000
CON: HAMMER BOY - F14 TOMCAT - FLASHY CARS

TRIPLE ACTION VOL. 2 L. 49.000
CON: MEGA PHOENIX - BATTLETECH II - SCRYLIS

TRIPLE ACTION VOL. 3 L. 49.000
CON: TITUS THE FOX - TARGHAN - GHOSTBUSTERS II

TRIPLE ACTION VOL. 4 L. 49.000
CON: SATAN - THE BLUES BROTHERS - MAYA

TRIPLE ACTION VOL. 5 L. 49.000
CON: CRAZY CARS III-GRAND PRIX M.-BATTLETECH

ULTIMA UNDERWORLD I-II L.159.000
LE 2 AVVENT. SOTTERRANEE IN UNICO CD.CONVIENE !

ULTIMA UNDERWORLD + WING COMMANDER 2 L.199.000
CDUE CLASSICI IN UN UNICO CD

VIRTUAL MURDER L.109.000
ADVENT: COLPI DI SCENA,DELITTI. GRANDE SUSPANCE

WHALE'S VOYAGE L. 99.000
SPAZIALONE DI OTTIMA FATTURA. DA INCHIODAMENTO

WRATH OF THE DEMON L. 69.000
ARCADE-ADVENT. MEDIEVALE TRA MOSTRI E STREGHE

WHERE IS CARMEN... L. 89.000
L'AVVENTURA PIU' AFFASCINANTE !!!

WING COMMANDER + SECRET MISSION L. 99.000
VOLARE PER NUOVE MISSIONI IN GALASSIE INFINITE !

WINTER OLIMPICS L.109.000
LE ULTIME OLIMPIADI INVERNALI. DA NON PERDERE !

WORLD OF XEEN L.119.000
ARCADE-ADVENT. MEDIEVALE CON MOSTRI DA UCCID.

EDUCATIVI

A HARD DAY'S NIGHT L. 59.000
IL FILM DEI BEATLES COMPL. DIGITALIZZATO

ARA ANCIENT EGYPT L.149.000
FOTO DA METROPOLIT.MUSEUM OF ART DI N.Y.

CORSO D'INGLESE L.149.000
30 LEZIONI TUTTE IN ITALIANO

DINOSAUR DISCOVERY L.169.000
150 SPECIE DI ANIMALI PREISTORICI DESCRITTI

DINOSAUR ENCICLOPEDIA L.169.000
ENCICLOPEDIA SUL MONDO PREISTORICO

DISTANT SUNS + BOOK L.259.000
IL MIGLIOR PLANETARIO ESISTENTE CON LIBRO FOTO

DIZIONARIO ENCICLOPED. L.490.000
GRANDIOSA ENCICLOP.MULTIMEDIALE IN ITALIANO. OLTRE 100.000 LEMMI E 1300 IMMAGINI

DIZIONARIO ITALIANO L.249.000
AGGIORNATISSIMO VOCABOLARIO DELLA LINGUA ITALIANA !!!

DIZIONARIO MEDICO L.149.000
IDEALE PER TUTTA LA FAMIGLIA

ENCICLOP. GROLLERS 1.0 L.149.000
21 VOL. CON FOTOCOLORS. WINDOWS

GREAT CITY OF THE WORLD 2 L. 99.000
BERLINO,ROMA,CHICAGO, NEW YORK ECC.

LA BIBBIA L. 59.000

LANGUAGES OF THE WORLD L.139.000
TRADUTTORE MULTILINGUE

LONDON L.119.000
IMMAGINI DELLA CITTÀ

ROBERTO ROSSELLINI L. 99.000
BIOGRAFIA E FILMOGRAFIA DEL GRANDE REGISTA

SOLAR SYSTEM OUR L. 79.000
PANETI,STELLE ECC. DEL NOSTRO SISTEMA SOLARE

SPACE ENCYCLOPEDIA L.119.000
NUOVA ENCICLOPEDIA ASTRONOMICA

STELLE PIANETI E DINTORNI L. 69.000
IN ITALIANO, CON FOTO E SONORO CD

THE ANIMALS L.119.000
ENCICLOPEDIA SUGLI ANIMALI CON FOTO

UNDERSEA ADVENTURE L.149.000
ENCICLOPEDIA SULLA FLORA E FAUNA MARINA

WORLD OF FLIGHT L. 69.000
GUIDA COMPLETA SUL MONDO DEGLI AEREI

WORLD OF TRAINS L. 69.000
GUIDA COMPLETA SUL MONDO DEI TRENI

UTILITY

1000 SOUND EFFFCTS L.119.000
EFFETTI SONORI E DIGITALIZZAZIONI

1001 UTILITIES L. 49.000
PER TUTTI GLI USI E GUSTI

9000 SOUNDS L. 59.000
RACCOLTA FILES MIDI,VOC,WAW,MOD ECC.

ADVENTURES IN HEAVEN L. 49.000
CENTINAIA DI GIOCHI DI TUTTI I TIPI DAL PUZZLE TETRIS E MOLTO DIPIU

AIRBRUSH PORTFOLIO L. 89.000
PHOTOCD CON IMMAGINI FANTASY ESPORTABILI

ALL MUSIC GUIDE L.119.000
CONTIENE PIU DI 200.000 DISCHI

AMERICA'S PREM.SH.WARE L.109.000
ULTIMI ARRIVI IN FATTO DI SHAREWARE

ART APPEAL SERIES VOL. 1 L. 69.000
RACCOLTA IMMAGINI PER DESKTOP USERS.

ART APPEAL SERIES VOL. 2 L. 69.000
RACCOLTA IMMAGINI PER DESKTOP USERS.

ART APPEAL SERIES VOL. 3 L. 69.000
RACCOLTA IMMAGINI PER DESKTOP USERS.

BUSINESS MASTER L. 89.000
UN VERO UFFICIO, CON STAMPA ETICHETTE

CINENCICLOPEDIA L.199.000
ENCICLOPEDIA COMPL. DEL CINEMA. IN ITALIANO

CLIP ART ENCYCLOPEDIA L. 69.000
CENTINAIA DI CLIP ART

COREL ART SHOW III L.119.000
RACCOLTA IMMAGINI DESK TOP CON LIBRO

COREL ART SHOW IV L.149.000
RACCOLTA IMMAGINI DESK TOP CON LIBRO.NOVITÀ

EUROPEAN MONARCHS L. 89.000
TUTTO SUI RE CHE GOVERNARONO L'EUROPA

FISHEYE VIEW L.119.000
PHOTO-CD DEI FONDALI MARINI PIU BELLI

GIF GALAXY L. 69.000
CENTINAIA DI IMMAGINI GIF PER TUTTI I GUSTI

GIFS GALORE L. 49.000
CENTINAIA DI IMMAGINI PER TUTTI

GUINNESS BOOK L. 69.000
OLTRE 6000 RECORD DAL GUINNESS PRIM.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICAT

KODAK PHOTO CD L. 59.000
Trasforma il tuo CD-ROM in Photo CD
KODAK PHOTOEDGE L.299.000
Prodotto ufficiale Kodak per la gestione Photo Cd
LIGHTING CD L.159.000
Aumenta le prestaz. del CD del 1000%
MEGAMEDIA L. 59.000
Centinaia di immagini per ogni tipo di presentation
MOTHER ALL CLIP ART L. 69.000
Immaginiclip per Desktop users
MOTHER EARTH II L. 79.000
Immagini di terra e natura. Windows
MISTER CD-ROM L.119.000
Raccolta programmi di tutti generi
MS CINEMANIA L.169.000
Enciclop. cinema con grafica, animaz.,sonoro
MULTIMEDIA L. 79.000
13.000 files di grafica per PC-Amiga
NORTH AMERICAN INDIAN L.119.000
Storia degli indiani con foto d'epoca
NEBULA L. 69.000
Vasta collection programmi shareware

NIGHT OWL WINDOWS L. 69.000
Softw.shareware per windows datata 1993
PHOENIX SHAREWARE 3.0 L. 49.000
Centinaia delle piu recenti utilities disponibili
PICTURE FACTORY L.159.000
Collection delle piu belle immmagini per PC
POWERBOX CD L. 39.000
Softw.shareware per windows datata 1993
PUBLISHER BACKGROUNDS L. 89.000
250 sfondi da utilizzare con ogni programma
PUBLISHER POWERHOUSE L. 69.000
Nuova raccolta di clip art di tutti i generi
PUBLISHER PARADISE L. 89.000
Immagini, clips, fonts, PCX,TF,5000 CDR files
PUBLISHER PARADISE PRO L. 89.000
Immagini, clips, fonts per questo nuovo CD
ROCK RAP'N' ROLL L.119.000
Pprogramma per creare brani musicali
RoMATERIAL L. 49.000
Crea i tuoi Desktop multimediali !!!
SHAREWARE EXPIORER 4 L.129.000
4 Cd shareware Dos/Wind. dal 1991 ad oggi

SHAREWARE EXTRAVAG. L.119.000
4 CD per completa raccolta Sharew.
SHAREWARE HEAVEN L. 49.000
Varie utility per vari utilizzi
SHAREWARE II THE MAXX L. 49.000
Nuove utility datate 1993
SHAREWARE STUDIO III L. 69.000
Terza parte della collezione Shareware
SOFWARE TREASURE L. 49.000
Ultima raccolta di utility, giochi e non solo
SOFTWARE VAULT GOLD L. 59.000
Centinaia di files,progr.,utility per Dos/Wind.
SOUND SENSATIONS L. 49.000
Raccolta di files musicali, midi e campioni
SUPER PHOTO COLLECTION L. 59.000
Collection di immagini True Color
TEXTURE HEAVEN L.169.000
Immagini 24 bit. Eccezionali per sfondi
TOP 2000 SHAREWARE L. 79.000
Le assolute novità Shareware
USA TOUR L. 79.000
Guida per chi vuole visitare gli States.

Luoghi, città,alberghi ecc.Fotocolori
WILD PIACES L. 69.000
Centinaia di foto S-VGA dei paesaggi terrestri
WIN CD L.119.000
Trasforma il tuo Cd-Rom in un lettore professionale di CD audio
WIN PLATINUM SHAREW. L. 59.000
Il miglior shareware per Windows
WINDOWARE L. 39.000
Raccolta completa Sharew. Windows
WIZ PACK L. 99.000
Centinaia di probrammi e utility
WORLD ATLAS WINDOWS L. 89.000
Un'atlante meraviglioso per il tuo Pc
WORLD FACBOOK L. 99.000
Oltre 250 città. Mappe e Immagini!
WORLD of SOFTWARE 1 L. 59.000
Raccolta shareware su argomenti del 1993
WORLD of SOFTWARE 2 L. 59.000
WORLD of SOFTWARE 3 L. 59.000
WORLD VIEW L. 79.000
IImmagini spaziali, lunari con sonoro

ADULTS ONLY

101 SEX POSITION 1 L. 99.000
50 posizioni descritte. Vietatissimo!!
101 SEX POSITION 2 L. 99.000
Altre 50 posizioni dimostrate. Grafica super
ADULT REFER LIBRARY L. 79.000
Fantasie erotiche per tutti i gusti
AFTER DARK TRILOGY L. 159.000
90 min. per il film piu sexy (solo per windows)
ALL BEAUTIES L. 99.000
600 Mb di immagini e mini films S-VGA
AMERICAN GIRLS L. 69.000
Tutte le piu' belle ragazze di Play-Boy !
AMOROUS ASIAN GIRLS L. 99.000
Ragazze orientali scatenate. Imperdibile!!!
ANIMATED FANTASIES C L. 119.000
Collection delle migliori animazioni hard core
ANIMATED FANTASIES I L. 119.000
Vedi sopra (e il secondo volume)
APL L. 69.000
Nuovo Super CD-Hard con migliaia di immagini
ASIAN LADIES L. 79.000
Il titolo dice tutto da sé
BARLOW AFFAIRS L. 159.000
Stupendo film digitale delle "Larghe" vedute!!
BUSTIN'OUT L. 99.000
Il piu provocante ed eccitante motion hard CD
BUSTY BABES L. 59.000
Oltre 675 mb di immag e suoni per S. Blaster
BUSTY BABES VOL. 2 L. 79.000
1000 immagini dalle riviste per adulti americane
BUTTMAN'S EUROPEAN L. 129.000
La piu vasta raccolta dei migliori fondoschiena
CALIFORNIA DREAMER L. 69.000
Full motion video sognando la California
CONDO CUTIES L. 79.000
Nuovissimo hard movie per Windows
CYBORGASM L. 59.000
Cd-audio:perche telefonare?
DEVIL IN MRS JONES L. 99.000
La signora Jones ha un diavoletto in corpo ed essere posseduta e' cio' che vuole

DIGITAL DANCING L. 109.000
Provocanti pornostar lanciate in danze sfrenate
DIGITAL DREAMS L. 69.000
660 Mb di immag. alta risoluz. Proibitissimo !
DIGITAL DREAMS L. 69.000
Eccezionale seguito della prima raccolta.
DIRTY TALK 1 L. 99.000
38 minuti di full motion con 4 girls tutte tue.
DOORS OF PASSION L. 89.000
Apri le "Porte" della passione peril Paradiso!
ECSTASY HOT PICS L. 89.000
Immagini molto ma molto... piccanti
EROTIC ENCOUNTERS L. 69.000
Animazi. e immag. tutto per il vostro piacere
EROTICAFE QUICKTIME L. 139.000
Stupende ragazze in posizioni a dir poco eccitanti
EXPOSE L. 79.000
Centinaia di nuove immag. Hard anche 24 bit
EXTREME DELIGHT L. 69.000
Nuova raccolta immag. Hard. Piacere estremo
FAO VOL. 1 L. 59.000
Tantissime animazioni e immagini hard
FAO VOL. 2 L. 59.000
Il naturale seguito del primo
FAO VOL. 3 L. 59.000
Il naturale seguito del secondo
GIRL IN VIVID VOL 1 L. 99.000
Ragazze, ragazze ed ancora ragazze
GIRL IN VIVID VOL 2 L. 99.000
Un'altra stupenda raccolta di immagini
GIRLS of J. STEVEN L. 59.000
Il meglio di Penthouse
GIRLS OF MARDI GRASS L. 79.000
3 eccitanti films per un autentico divertimento
HIDDEN OBSESSIONS L. 119.000
Un vero film hard; 90 minuti con Janine!!
HIGH VOLUME NUDES L. 69.000
Animazioni e immagini hard per Windows
HOUSE OF DREAMS L. 99.000
Nella casa dei SOGNI con splendide pupe
HOUSE SLEEPING BEAUTY L. 129.000
Eccezionale cd in digital full lenght motion
HOT PIX VOL. 3 L. 59.000
La piu provocante, trasgressiva e audace
HOT PIX VOL. 4 L. 59.000
La piu provocante, trasgressiva e audace
HOT PIX VOL. 5 L. 59.000
La piu provocante, trasgressiva e audace
INFERNO L. 139.000
Di nome e di fatto questo caldissimo CD-Hard

INSATIABLE L. 89.000
J.Holmes ora su cd. Full motion imperdibile !!
ISLAND GIRLS L. 59.000
Direttamente dalle spiagge Hawaiane una super raccolta di splendide top-girls
KAMASUTRA CD L. 139.000
La famosa arte n questo CD. All position!!!
KING DONG L. 129.000
Il primo film erotico sul tema Jurassic Park
LEGEND OF PORN 2 L. 79.000
Le migliori top-girls per Windows
LOCAL GIRLS L. 49.000
Nuotatrici su CD dalle Hawaii
LOVELY LADIES 2 L. 99.000
Foto cd quality per Coreldr. e Pagemak.
MARK OF ZARA L. 119.000
Foto cd con zara nelle pose piu' provocanti !
MASSIVE MELONS L. 79.000
Particolarissimi ...meloni !!!
MOVING FANTASIES L. 119.000
Belle ragazze in CD super -hard
NEW HOT PICS L. 49.000
Raccolta Hard di immagini e animazioni.
NEW WAVE HOOKERS L. 119.000
Ginger Lynn dimostra tutta la sua arte in questo caldo film
NOVA COLLECTION L. 109.000
Nuova accolta di immagini Hard molto audaci.
PC PIX VOLUME 3 L. 99.000
Collez. immagini alta risoluz. per adulti
PHYSICAL THERAPY L. 49.000
Foto e animaz. per adulti. Oltre 600 Mb
PORKWARE L. 89.000
640 Mb di favolose immagin iforti
PORKWARE 2 L. 99.000
Altri 640 Mb di favolose immagin iforti
PRIVATE PICTURE L. 99.000
Imperdibile CD pieno di immagini in S-VG
RIMFIRE PACIFIC L. 99.000
Mini films adult only, solo per windows

SEXIEST WOMAN WORLD L. 59.000
Ovvero le ragazze piu sexi del mondo. Provate
SEYMORE BUTTS L. 189.000
Seguili nella loro piacevole esplorazione!!!
SINFULLY YOURS L. 59.000
Peccaminosamente vostre.Un titolo che parla!
SOUTHERN BEAUTIES L. 69.000
Stupende girls nelle posizioni piu erotiche
STORM II L. 69.000
680 MB di immagini hard ad alto livello
STORM III L. 69.000
Terzo volume con lo stesso contenuto
SUPER SMUTWARE L. 59.000
Animazioni, slides, grafica e suono insieme.
SWEET DREAMS L. 69.000
Ragazze stupende e provocanti !!!
TRANZ L. 59.000
Centinaia e centinaia di Principesse sul "Pisello"
VISUAL FANTASIES L. 69.000
Se non sei forte di cuore non acquistare questo Hard-CD
VOLCANO L. 99.000
Immagini che puoi utilizzare con Coreldraw
WICKED WHISPERS L. 99.000
Grandi sospiri con queste belle signore !!!
WOMEN OF VENUS L. 69.000
Oltre 400 foto dalla collezione Venus

Sound Blaster 2.0	Ultima versione della famosa scheda musicale	£.	129.000
Sound Blaster Pro	Scheda musicale stereo + 2 videogiochi + 1 CD enciclopedia	£.	189.000
Sound Blaster 16 bit	Scheda musicale stereo 16 bit	£.	249.000
Sound Blaster 16 ASP	Nuova Scheda musicale stereo 16 bit + Multi CD	£.	375.000

NEW

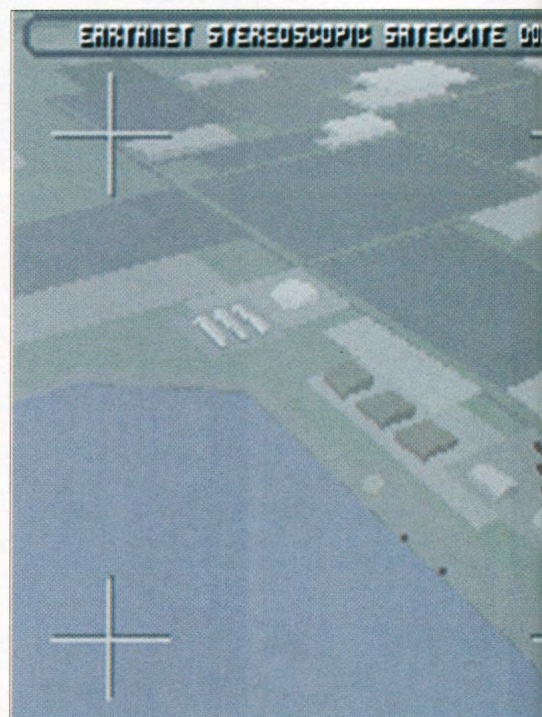
Sony Hi-Speed
con controller AT Bus
a sole £. 375.000

OCEAN/DID

Stefano Petrullo

TFX

Volare, librarsi tra le nuvole per mantenere la pace nel mondo. Ma ecco il paradosso: mantenere la pace usando aerei militari talmente potenti e letali da essere ancora sperimentali. Signore e signori sono qui per presentarvi l'ennesimo simulatore di volo su CD-ROM.

Molti di voi penseranno: "come l'ennesimo?" Beh, in questo numero trovate anche Tornado e Strike Commander versione Cd, tenendo poi conto che esistono già F117, F15 Strike Eagle III, B17 Flying Fortress e altri penso che ulteriori spiegazioni siano perlomeno superflue. Ma TFX si distingue da tutto il resto dei prodotti per il ruolo che avrete all'interno del gioco: interpreterete il ruolo di un pilota appartenente all'ONU e verrete mandati in vari posti del mondo a cercare di mantenere la pace e il bilanciamento tra le potenze. Una volta installato il gioco valuta le capacità del vostro sistema consigliandovi, oltre al livello di dettaglio, anche il modello di volo più adatto alla vostra macchina: da arcade (si usa il mouse e

Ecco la visuale dell'armamento a tre dimensioni. Davvero una grafica straordinaria.

La mappa può essere visionata in 2 o 3 dimensioni, questa è la visuale in 3D.

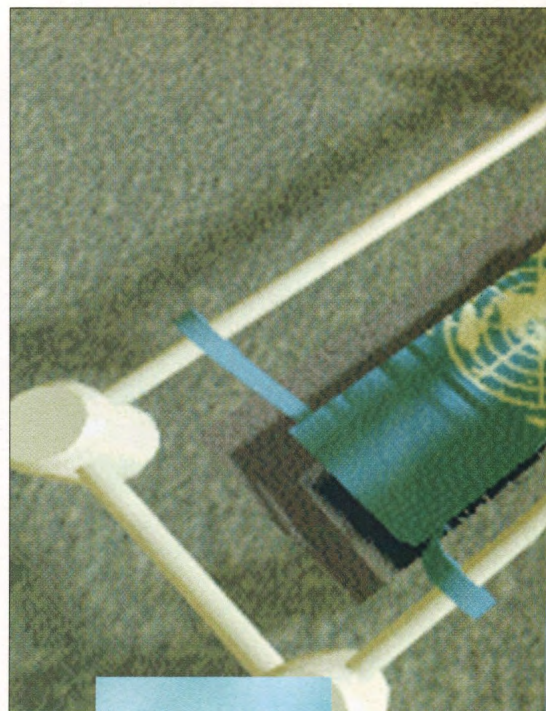
Dal mio schermo a infrarossi posso vedere, tramite la telecamera posta sulla testata del missile, come viene colpito il bersaglio!

tutte le caratteristiche degli aerei sono piuttosto smussate per mettere l'accenti sul divertimento) a militare (il più complesso!)
Il gioco si apre con una sequenza d'introduzione molto cinematografica per poi lasciare subito spazio al menu' iniziale che vanta una quantità di opzioni non indifferente: per chi non vuole farsi troppi problemi e ama sostanzialmente distruggere tutto quello che ha intorno abbiamo l'opzione arcade (5 livelli di difficoltà crescente con 3 vite a vostra disposizione), il "simulator" vi permetterà invece di volare con le condizioni di tempo che preferite, dove preferite, quando preferite distruggendo chi o cosa preferite. Sotto il nome di Un Command potrete accedere ad un editor di missioni semplice, intuitivo e al tempo stesso molto potente. Ci sono infine i Tour of Duty e i Flashpoints (di cui però parleremo più avanti!). Ma non è ancora finita! Manca infatti l'opzione chiave di tutto ovvero il Training, l'inizio di ciò' che si presume sia una brillante carriera dedita alla difesa della pace. Tramite questa opzione infatti intraprenderete le dieci missioni base che vi permetteranno, in

Mi sono divertito a lanciare un missile... finché si tratta di finzione anche la guerra è divertente!

Le bombe non sono ancora state sganciate, è bene che mi svegli a farlo!

Una bara per le cose che non sono andate molto bene!

seguito, di affrontare una delle svariate campagne disponibili. Scegliete il nome del vostro pilota e partite! A seconda della missione assegnata piloterete uno dei tre aerei disponibili: F22 Superstar, F117 Stealth Fighter o Eurofighter 2000. Una fase di briefing vi assegnerà il vostro incarico. Acquisite tutte le informazioni e' giunto il momento impugnare la cloche, accendere i motori e partire alla volta del nemico. La strumentazione e' identica per tutti gli aerei (avrete tre display multifunzione che vi daranno tutte le informazioni necessarie per trarre il massimo dal vostro caccia), ma naturalmente il modello di volo no! Preparatevi quindi a passare dalla maneggevolezza di un F22 alla lentezza esasperante di un F117. E' comunque una questione di pratica, vedrete che dopo le prime partite tutto comincerà ad andare per il verso giusto. Le missioni di addestramento spaziano dal puro dogfight al bombardamento a terra passando per voli di perlustrazione atti principalmente a mantenere la linea di demarcazione tra le forze ONU e il nemico della pace. Tutto questo senza dimenticare qualche sporadica sezione di "rifornimento in volo" (e io che mi lamento dal benzinaio perché vado troppo avanti con la macchina... prometto che non lo farò più!). Portate a termine le dieci missioni e consideratevi un VERO pilota di caccia. E' giunto quindi il momento di parlare dei Flashpoints e dei Tour of Duty accennati all'inizio della recensione: i primi vi mettono di fronte cinque scenari di crisi (tra cui anche la recente questione bosniaca) e sono impostati come delle specie di soap-opera, a seconda del successo o del fallimento della vostra missione gli eventi cambieranno in meglio o in peggio. Leggete il briefing, salite sull'aereo e dirigetevi, con l'armamento di default scelto dal comando verso il vostro obbiettivo. Tra una missione e l'altra alcune scene d'intermezzo vi terranno co-

Dall'interno del nostro caccia tutto sembra più facile, anche un attacco al suolo!

OPINIONE

TFX è stato acclamato come uno dei migliori simulatori di volo presenti sul mercato MS-DOS. Per CD-ROM il discorso non cambia sia per ciò che riguarda l'aspetto grafico sia per la dinamica di volo di ogni aviogetto.
Il sonoro, essendo da CD, è veramente eccellente. Le musiche sono davvero da infarto!!! Il porting non aggiunge tantissimo, ma quello che c'è ne giustifica senza dubbio l'acquisto (a meno che non abbiate già la versione su dischetti!!!). Per ciò che riguarda la giocabilità ho purtroppo qualche riserva dovuta principalmente al fatto che basta un errore per lasciarci le penne e dover ricominciare tutto da capo (ciò vuol dire che vi dovrete rifare le dieci missioni di training, perdere i gradi, i punti accumulati ecc.), ma in fondo in fondo l'importante è saperlo e fare una copia del save game!
Per il resto è tutto ok, se cercate un simulatore di volo realistico e vario allora non potete perdere TFX.

CHI DOVREBBE COMPRARE TFX? PARAGONE CON STRIKE COMMANDER E TORNADO

TFX è il simulatore di volo per eccellenza (almeno fino a quando Falcon 3 non uscirà su CD...) e punta tutto sulla possibilità di giocare in più modi diversi, da arcade al simulatore professionale.
La grafica vettoriale è realizzata magistralmente bene, ma risulta inferiore per spettacolarità a Strike Commander e superiore a quella di Tornado che a volte pecca di prospettiva.
Il sonoro è in assoluto il migliore assieme a Tornado. Entrambi sfruttano le possibilità audio del CD. Strike Commander arriva ultimo.
TFX possiede un edior di missioni infinitamente più efficente di quello di Strike Commander e di Tornado.
TFX rappresenta in definitiva il prodotto più abbordabile presentando vari aspetti di gioco e una qualità tecnica non indifferente...

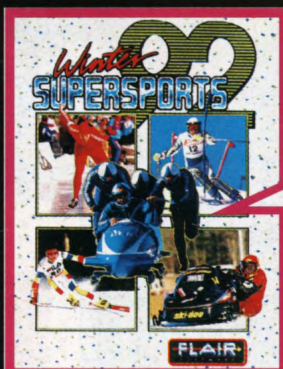
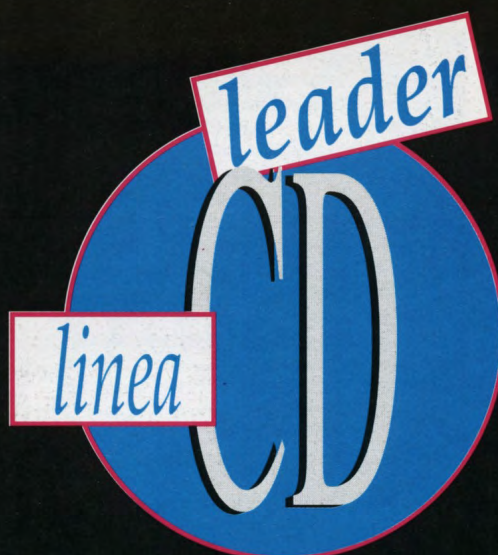
Ecco una bella postazione S.A.M. pronta a sparare!

Ci siamo divertiti a lanciare una marea di missili. Che baraonda ragazzi!

stantemente informati sull'andamento della campagna. I Tour of Duty sono invece divisi per squadroni: una campagna per l'Eurofighter 2000, una per l'F117 e una per l'F22. Questo tipo di campagna è molto meno dispersiva rispetto ai Flashpoint, i briefing sono più dettagliati e dovrete occuparvi personalmente dell'armamento del vostro cucciolo con le ali.
E' poi possibile registrare su disco una missione per rivederla con calma e imparare i proprio errori. Visuali esterne presenti come al solito a iosa...
Le aggiunte rispetto alla versione su disco sono rappresentate dalla colonna sonora interamente su CD e da un ampliamento delle scene d'intermezzo. In pratica il solito porting, vedremo se sarà più o meno valido...

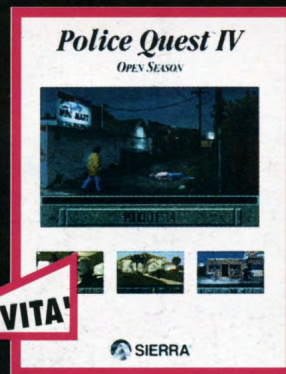
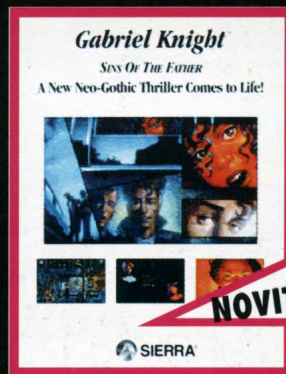
TECNICA & C.

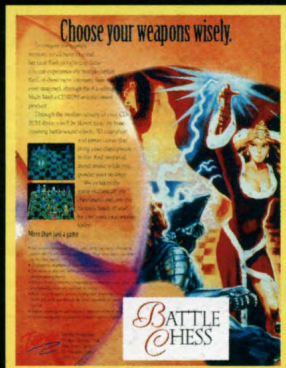
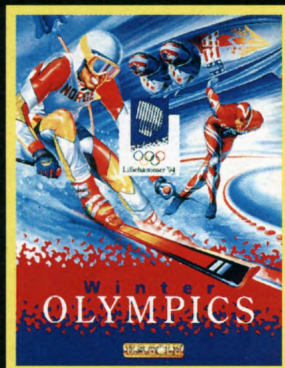
Per volare con il nuovo gioco della DID avrete bisogno di un CD-ROM collegato a un 386 33Mhz (per apprezzare al massimo TFX vi consigliamo comunque almeno un 486 33 o 66Mhz) con driver MSCDEX 2.1 o superiore. Per ciò che riguarda la scheda grafica una VGA 256 colori è d'obbligo. Lo spazio su hard disk richiesto è di 6 Megabyte. Schede sonore supportate sono l'Adlib, la Soundblaster normale o 16, Roland LAPC1 o SCC1. Il joystick è supportato mentre la tastiera e il mouse sono obbligatori.

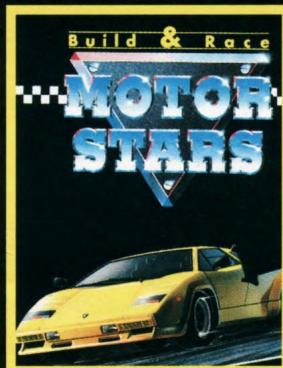
CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM

INSIEME 8 DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

UNA SIMULAZIONE DI VOLO RIVOLUZIONARIA. LE PIU' AFFINATE E STRAORDINARIE TECNICHE DI COMBATTIMENTO.

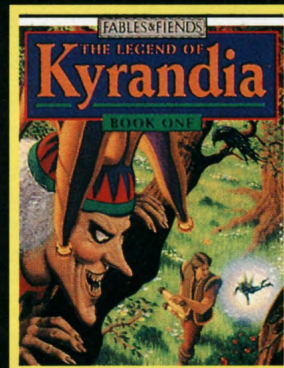
DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO!

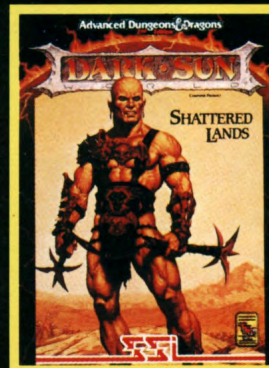
PRENDI ANCHE TU POSTO NEL FUTURO...

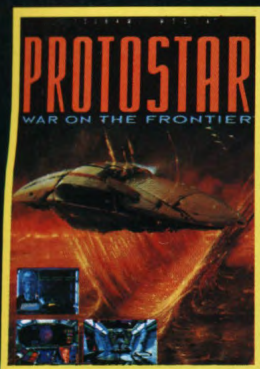
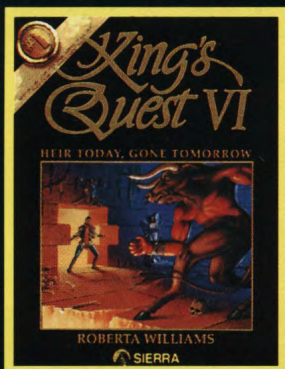
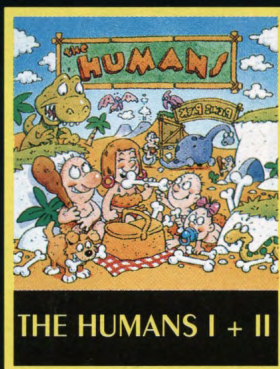
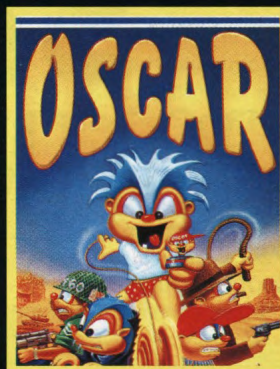
GENERE: AVVENTURA. CELEBRA I 25 ANNI DI UNA DELLE PIU' POPOLARI SERIE CINEMATOGRAFICHE E TELEVISIVE: STAR TREK.

IL NUOVO EPISODIO DI UNA DELLE PIU' FAMOSE AVVENTURE DELLA SIERRA, LA "PREMIATA" CASA AUTRICE DELLE MITICHE SAGHE 'KING'S QUEST' E 'SPACE QUEST'.

UN'ALTRA GRANDIOSA AVVENTURA, AMBIENTATA NEL SINISTRO MONDO DELL'ORRORE E DELLA MAGIA NERA.

ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.

I PERSONAGGI DELLA SCACCHIERA, ANIMATI IN 3D E CALATI IN UN'ATMOSFERA MEDIOEVALE, COMBATTONO UNA VERA E PROPRIA BATTAGLIA SUL CAMPO, A TRATTI DRAMMATICA, A TRATTI UMORISTICA.

IL GIOCO UFFICIALE DELLE OLIMPIADI INVERNALI DI LILLEHAMMER '94. 10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE PER LA XVII° EDIZIONE DEL PIU' SPETTACOLARE EVENTO SULLA NEVE DELLA STAGIONE!

IN ITALIANO!

...UNA SERIE DI GARE SU CIRCUITO ALLA GUIDA DI POTENTI BOLIDI DA COMPETIZIONE.

NELLA CONFEZIONE IL MODELLINO DI UNA PORSCHE 911 SLANT NOSE DA MONTARE!

SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.

IN ITALIANO!

UN APPASSIONANTE GIOCO DI RUOLO DI AMBIENTAZIONE FANTASY DELLA POPOLARISSIMA SERIE 'ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS'.

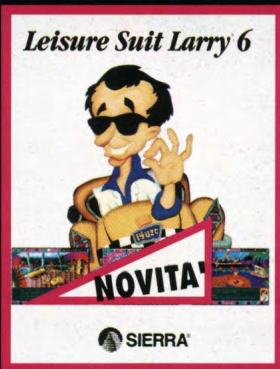
IN ESCLUSIVA DA:

LA MISSIONE DEL GIOCATORE? EVITARE LA DISTRUZIONE, DA PARTE DELLE FORZE ALIENE, DELLE POSTAZIONI TERRESTRI!

CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.

DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

IN ITALIANO!

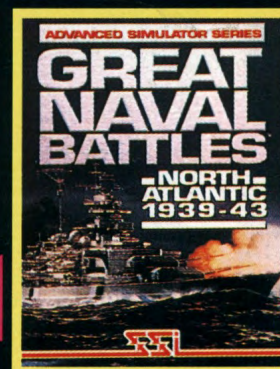
UN GIOCO A PIATTAFORME ASSOLUTAMENTE GRANDIOSO, L'IDEALE SEGUITO DEL FAMOSO E COLORATISSIMO "TROLLS".

UNA PROVERBIALE SIMULAZIONE DI VOLO. IL MASSIMO DEL REALISMO, UNA DURA SFIDA ANCHE PER I PIU' ESPERTI ACROBATI DELL'ARIA!

IN ITALIANO!

GENERE: AVVENTURA. NEI PANNI DEL PIU' FAMOSO DETECTIVE DEL MONDO IL GIOCATORE DEVE FAR LUCE SU UN INQUIETANTE NUMERO DI DELITTI.

TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...

LE ESILARANTI AVVENTURE DI LARRY, IL PIU' SIMPATICO PLAYBOY DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!

ISPIRATO AL FILM "IL TAGLIAERBE" ACCOMPAGNA IL GIOCATORE NELLO STRAORDINARIO MONDO DELLA REALTA' VIRTUALE.

UNA STRAORDINARIA SIMULAZIONE NAVALE AMBIENTATA NEL MARE DEL NORD NEL CORSO DEL II° CONFLITTO MONDIALE.

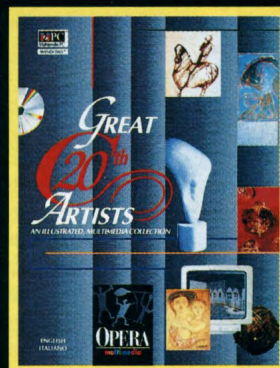
UN APPASSIONANTE GIOCO DI GUERRA, LA PIU' EMOZIONANTE RICOSTRUZIONE DI UNO SCONTRO FRA SOTTOMARINI.

UNA STORIA HORROR DI GRANDE IMPATTO EMOTIVO. 30 MINUTI DI FULL-FRAME, DIALOGHI E PERSONAGGI INTERPRETATI DA ATTORI VERI E SENSAZIONALI EFFETTI SPECIALI.

UN'INDIMENTICABILE ESPERIENZA DI LAVORO E STUDIO ALLA SCOPERTA DELL'AMBIENTE DELLA SAVANA PER CONOSCERE ABITUDINI E CARATTERISTICHE DEI SUOI ANIMALI PIU' RAPPRESENTATIVI.

IN ITALIANO!

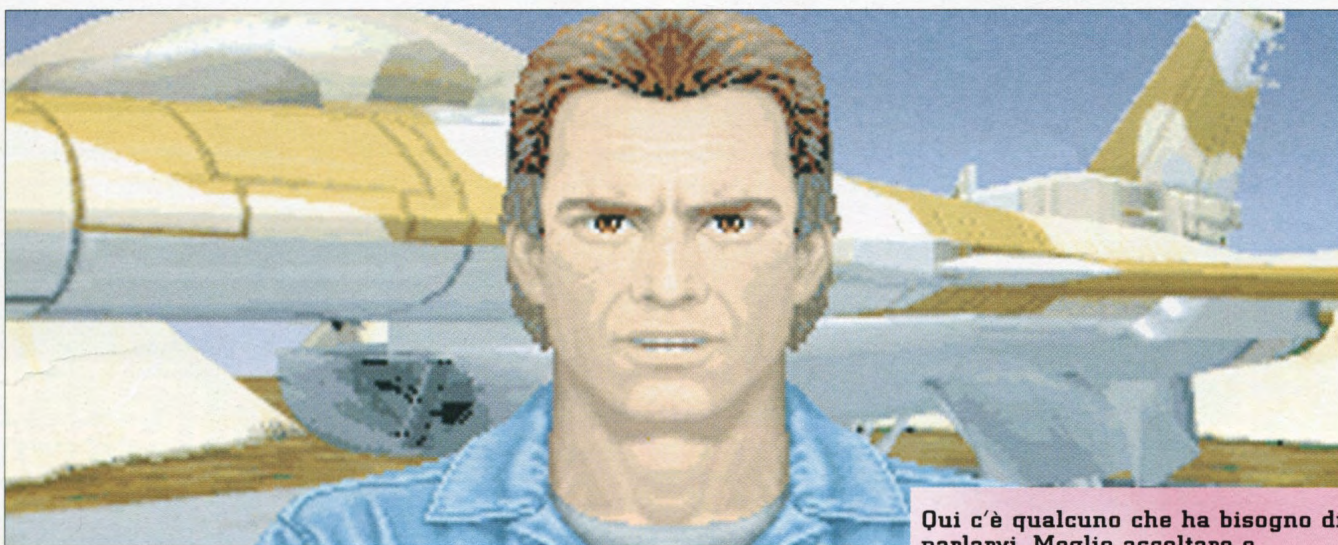
IL PROGRAMMA SI PROPONE UN OBIETTIVO DIDATTICO E FORMATIVO ED AIUTA A COMPRENDERE COME SI POSSA INTERVENIRE PER DIFENDERE E MIGLIORARE LA REALTA' CHE CI CIRCONDA.

IN ITALIANO!

UNA GRANDE COLLANA DEDICATA ALLE COLLEZIONI D'ARTE PRIVATE, NORMALMENTE NON ACCESSIBILI AL GRANDE PUBBLICO.

IN ITALIANO!

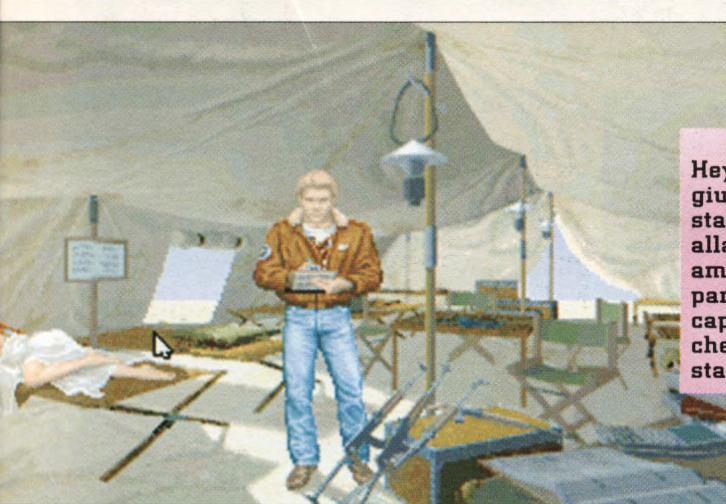
CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM

Stefano Petrullo

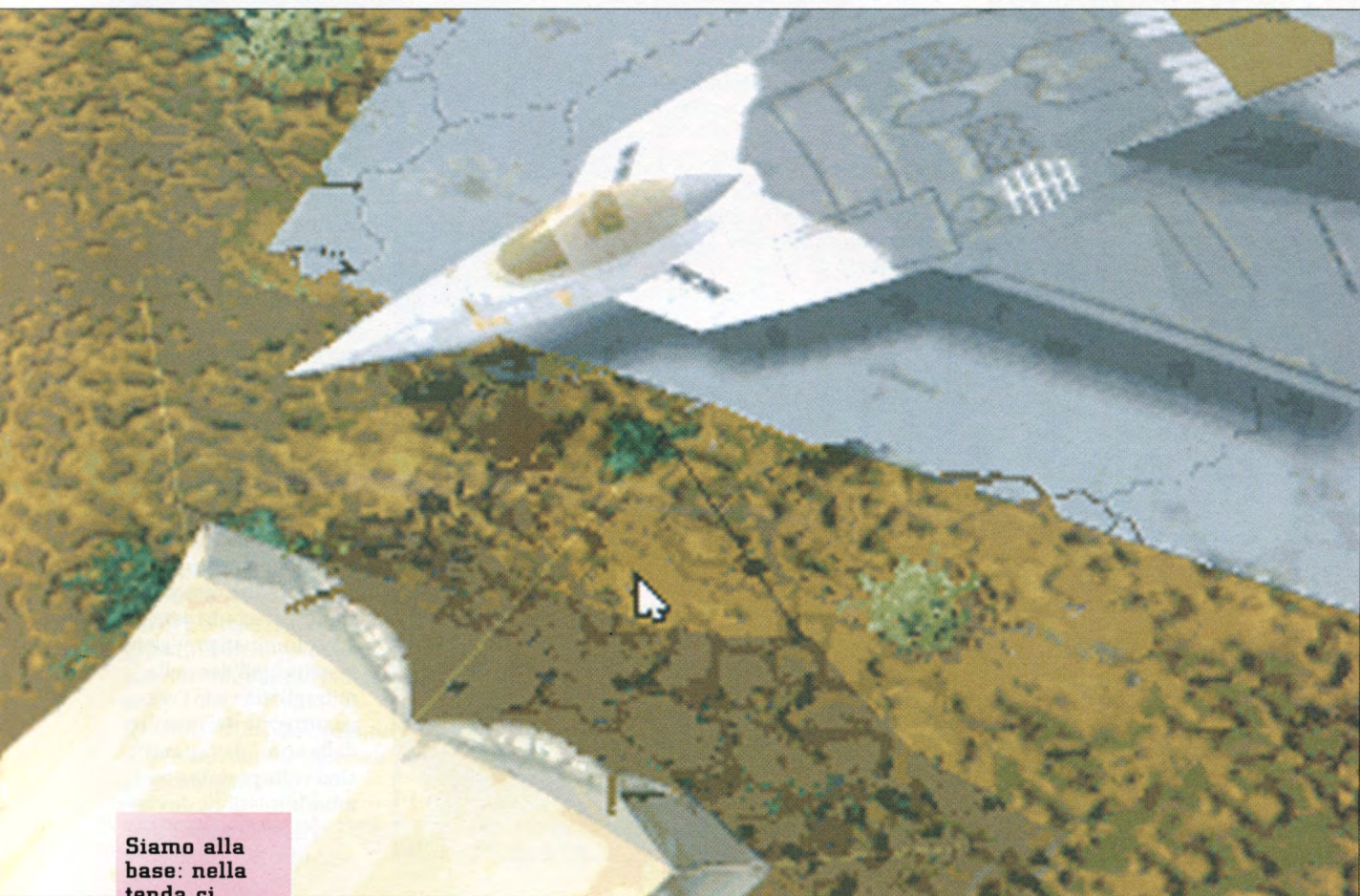
STRIKE COMMANDER CD

Qui c'è qualcuno che ha bisogno di parlarvi. Meglio ascoltare e affrontare la realtà.

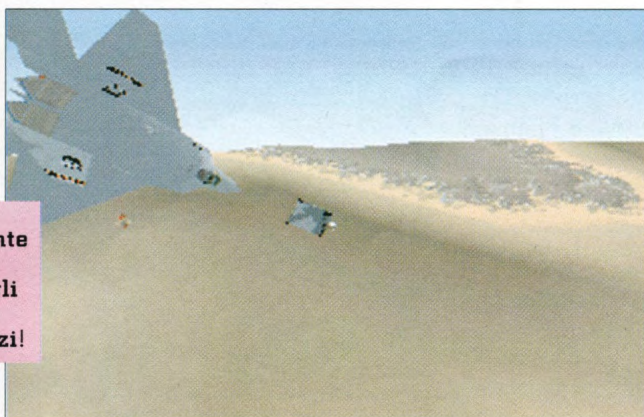
Finalmente è arrivata la versione CD del simulatore graficamente più spettacolare di tutti i tempi. Ma Strike Commander non è solo un simulatore, è molto di più. Chiamiamola esperienza...

Penso che quasi tutti voi conosciate Strike Commander, il simulatore di volo della Origin che più di tutti si è fatto desiderare dagli utenti. Dopo il suo debutto nella versione a dischetti non poteva assolutamente mancare la corrispondente trasposizione su disco argentato. Ma cos'è Strike Commander? In teoria dovrebbe essere un simulatore di volo, ma i programmatori hanno messo molta più enfasi sullo storyboard del gioco e sulla spettacolarità della grafica che sulla quantità di tasti da pigiare e sul modello di volo.
Il gioco è ambientato intorno al 2011 AD, la situazione politica si è completamente ribaltata e il cielo è solcato da squadroni di mercenari al servizio di potentissime megacorporazioni. Voi fate parte dello squadrone degli Stern's Wildcats, uno degli stormi più quotati e moralmente corretti di tutta la scena. Il vostro scopo sarà vendicare la morte di Stern, il capo, che muore dopo una delle prime missioni lasciandovi il comando. Ma gestire un gruppo di mercenari con aerei al seguito non è facile. Vedremo poi il perché.
Inserito il CD e installati i file di avvio principali sul vostro hard disk il gioco parte con una sequenza d'introduzione davvero spettacolare (oltretutto interamente parlata) nella quale due aerei spagnoli combattono con due F16 appartenenti agli Stern's Wildcats dopodiché si presenta la prima schermata del gioco che vi permetterà di scegliere se giocare a Strike Commander base op-

Un sistema particolare di uso del secondo tasto del joystick vi permette di muovervi liberamente all'interno dell'abitacolo.

Hey! Tu col giubbotto! Che stavi facendo alla mia amica? Mh, mi pare di aver capito, visto che lei è... stanca!

pure se affrontare le Tactical Operations (il data disk che, per la versione su disco, è venduto a parte). Optato per l'uno o per l'altro si presenterà di fronte ai vostro occhi lo schermo delle opzioni, potrete caricare un gioco, partire da 0, affrontare delle missioni training per impratichirvi con i controlli (l'editor è molto limitato ahimé!) o, infine, usare un object editor per vedere tutti i mezzi da combattimento e tutte le costruzioni sulle quali volerete.

Ma parliamo del gioco vero e proprio: appena cominciato a giocare vi troverete all'interno dell'hangar dove potrete parlare con Virgil, il contabile, salvare e caricare un gioco o andare da Selim, il locale dove si conosce "la gente che paga". Nelle prime missioni dovrete solo preoccuparvi di sopravvivere e portare a termine le missioni, ma più avanti, una volta morto il vostro superiore, le cose cambieranno perché baracca e burattini saranno in mano vostra.

Siamo alla base: nella tenda ci aspetta una bella ragazza e un comandante pronto a darci consigli. Entriamo!

Una fra le tante missioni: distruggere gli obiettivi. Che spasso ragazzi!

Da questo momento dovrete tenere d'occhio il "budget dell'azienda" (mantenere efficienti una decina di F16 non è proprio semplice e il mercenario è già di per se un lavoro abbastanza precario), comprare le armi che piano piano finiscono (purtroppo non esistono ancora i missili riciclabili) e cercare di stipulare contratti proficui. Andando da Selim, un locale non molto distante dalla vostra base in Turchia (praticamente la Svizzera del futuro, tutti i mercenari hanno sede qui per evitare di pagare esorbitanti tasse all'IRS, la guardia di finanza americana!) incontrerete un certo numero di individui che vi ingaggeranno per af-

Il vostro aereo ne sta compiendo di tutti i colori. E bravi i piloti!

frontare delle missioni più o meno pericolose offrendovi un quantitativo di soldi più o meno alto. Accettato l'incarico è giunto il momento di trasferirsi nel teatro d'azione. E si comincia!!!
Dopo il briefing della missione (fatto proprio da voi!) è il momento di scegliere il vostro compagno di volo, armare

Dall'interno del vostro aereo potrete davvero avere la situazione sotto controllo, esattamente come avviene con gli aerei di oggi.

l'aereo e partire. Gli aerei a vostra disposizione sono due, ma per i tre quarti della durata del gioco userete un F16, il secondo (F22) è un costoso premio che vi dovrete guadagnare per affrontare le ultime missioni.
La strumentazione è essenziale: radar a raggio variabile, display delle armi, pannello di comunicazione per dare ordini al vostro compagno, telecamera a infrarossi collegata al cannoncino Vulcan in dotazione a tutti gli F-16, schematica dell'aereo con i danni subiti e poco altro.
Mentre volate tra le nuvole potrete dilettarvi con un sacco di visuali esterne, compresa la Victim View che vi fa' vedere il vostro nemico esplodere una volta colpito. E' poi possibile pilotare l'F16 in due modi diversi: "da lontano" con una visuale panoramica del cockpit (poco pratico ma spettacolare) o fare lo zoom sull'HUD; molto meno d'effetto, ma decisamente più gestibile. Il gioco è costituito da combattimenti continui accompagnati da qualche sporadico attacco al suolo. Gli scontri aerei sono dominati prevalentemente dall'uso della mitraglietta visto l'esagerato costo dei missili e delle armi "devastanti". Una volta portata a termine la missione dovrete tornare alla base e già sento le urla disgustate

Anche le esplosioni hanno il loro fascino, ma in questo caso è meglio buttarsi fuori col paracadute.

Un immagine veramente spettacolare di questo bel simulatore che lascia agli inseguimenti un grande impatto grafico e realistico.

degli smanettoni puristi dell'azione che odiano perdere anni e anni per atterrare, nessun problema, nel 2011 questi problemi non sussistono più: basta premere un tasto e l'aereo ingaggia automaticamente la procedura di atterraggio mentre voi vi accendete una sigaretta.

Aggiunte rispetto alla versione dischetti non ce ne sono moltissime e riguardano sostanzialmente l'audio: effetti sonori digitalizzati, musiche rivedute e corrette (ma non sono incise su Cd come piste audio, alla Origin hanno semplicemente sfruttato lo spazio esagerato presente sul cd per realizzare dei file musicali più grossi!) e briefing, comunicazioni ecc interamente parlati (purtroppo in inglese...)

Ci sono poi un paio di animazioni in più (l'introduzione ne è un esempio) e pochissimo altro.

CHI DOVREBBE COMPRARE STRIKE COMMANDER? PARAGONE CON TFX E TORNADO

Sostanzialmente chi ama la grafica e le storie abbastanza intricate. TFX e Tornado perdono su entrambi i fronti a causa dell'accento posto più sulla fedeltà del modello di volo che su altro.

Il sonoro di Strike perde a causa del mancato utilizzo delle tracce audio a favore della digitalizzazione.

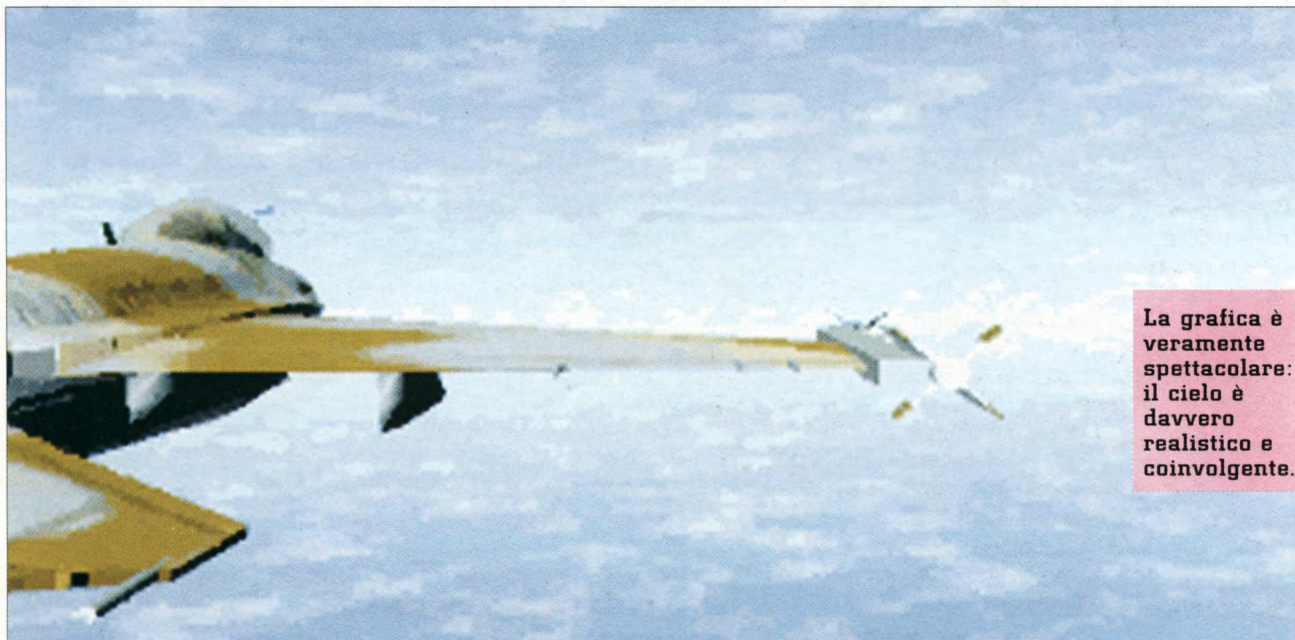
In generale possiamo dire che Tornado e Tfx sono simulatori mentre Strike Commander è un "film"...

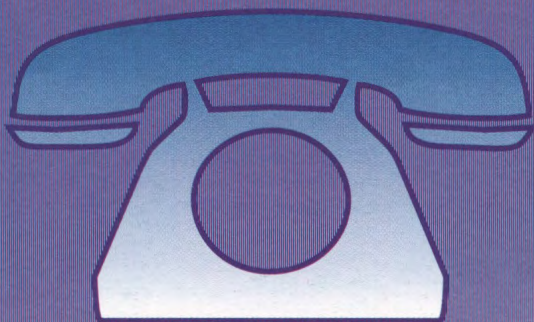
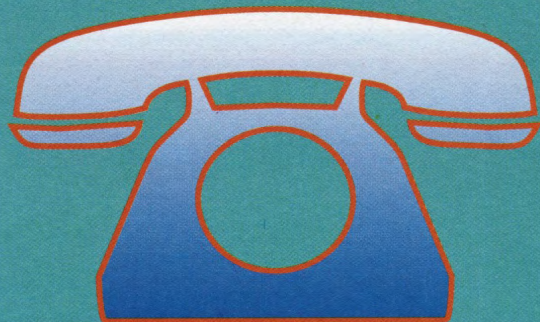
TECNICA & C.

Per giocare al meglio a questo dinosauro Origin avrete bisogno di un 486DX 33 o superiori, 4 Mbyte di RAM, una scheda VGA, circa 8 Megabyte di Hard disk e del driver MSCDEX 2.1 o superiore. Naturalmente dovete avere un lettore CD-ROM (possibilmente a doppia velocità visto che alcuni effetti sonori e il parlato vengono caricati in tempo reale rallentano l'esecuzione del gioco su un 150K al secondo)

OPINIONE

Il termine più indicato per indicare Strike Commander è "spettacolare". La grafica è qualcosa di travolgente e non conosco nessuno che non sia rimasto stupito dalla mole di questo gioco. Il sonoro è anche lui a dir poco fantastico e le aggiunte presenti rispetto alla versione su dischetti contribuiscono ad aumentare l'atmosfera. Certo la configurazione richiesta è un tantino esagerata, però è anche vero che la qualità si paga.

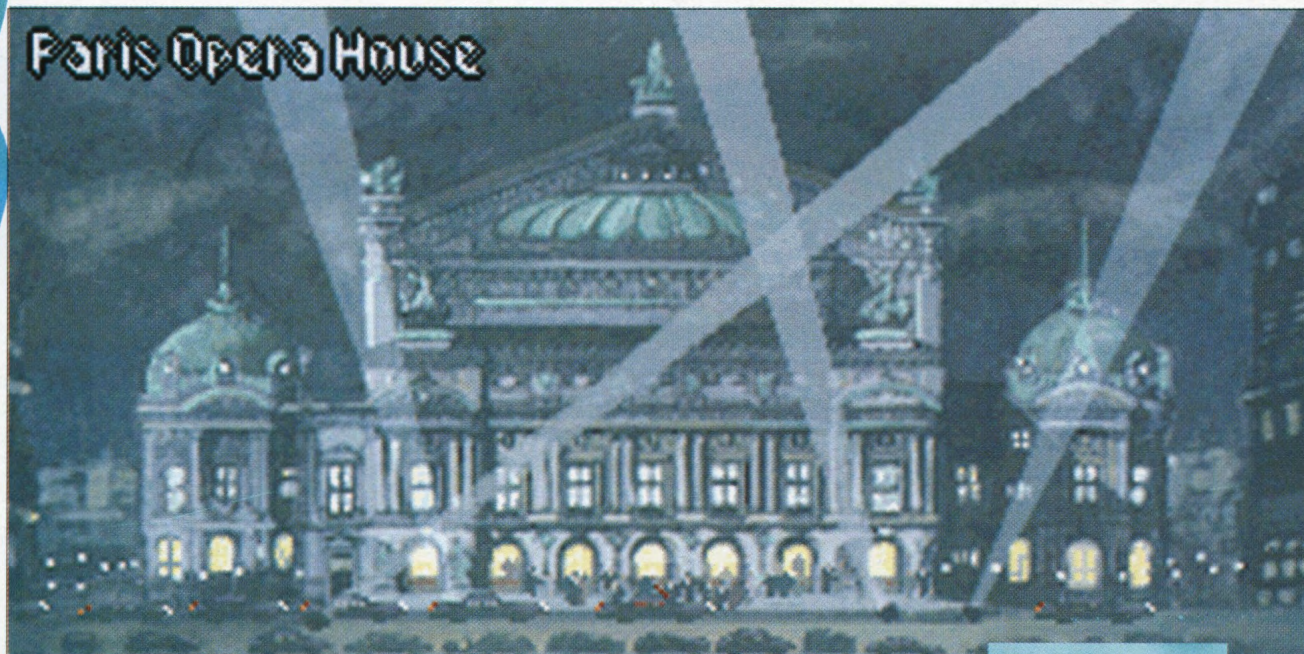
Per ciò che riguarda la giocabilità il discorso da fare è un po' particolare: Strike Commander non piacerà ai puristi della simulazione che lo considereranno sicuramente troppo semplice. D'altra parte il gioco attrarrà e divertirà tutti coloro che non badano necessariamente all'aspetto prettamente "simulatorio" del prodotto. Questi infatti si troveranno davanti ad uno storyboard curatissimo e realista sotto parecchi punti di vista affiancato da una fase di gioco che punta tutto sul dinamismo dell'azione e sul confronto diretto tra i piloti. L'evolversi della trama è piuttosto libero, insomma se avete un PC capace di farlo girare Strike Commander è un'esperienza di gioco davvero notevole. Consigliatissimo...

La grafica è veramente spettacolare: il cielo è davvero realistico e coinvolgente.

I CONSIGLI DELLA REDAZIONE SEMPRE A TUA DISPOSIZIONE

TRUCCHI, CONSIGLI E NOVITÀ'
24 ORE SU 24 - 7 GIORNI SU 7

144.22.09.45

Grazie ai nostri nuovi servizi 144 oggi potrai ascoltare in anteprima i commenti sulle novità appena giunte in Redazione che riguardano il tuo computer o la tua console, scoprire i trucchi più nuovi e le notizie più interessanti. Ti ricordo che il nostro servizio 144 costa solo 635* lire al minuto, che è una tariffa di media calcolata per non penalizzare chi ci chiama da fuori Milano.
E' un servizio Xenia Edizioni che ti garantisce quando e come vuoi , un filo diretto con la Redazione della tua rivista.
Fra breve, inoltre, potrai anche vendere, cercare o scambiare hardware e software, conoscendo così nuovi amici appassionati come te di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri Redattori.
Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!

* A questa cifra si aggiunge l'IVA che, comunque, viene pagata su TUTTA la bolletta del telefono, e non solo su questo servizio.
Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

Giancarlo Calzetta

Parigi, città di divertimento e cultura, sogni, speranze e... paura!

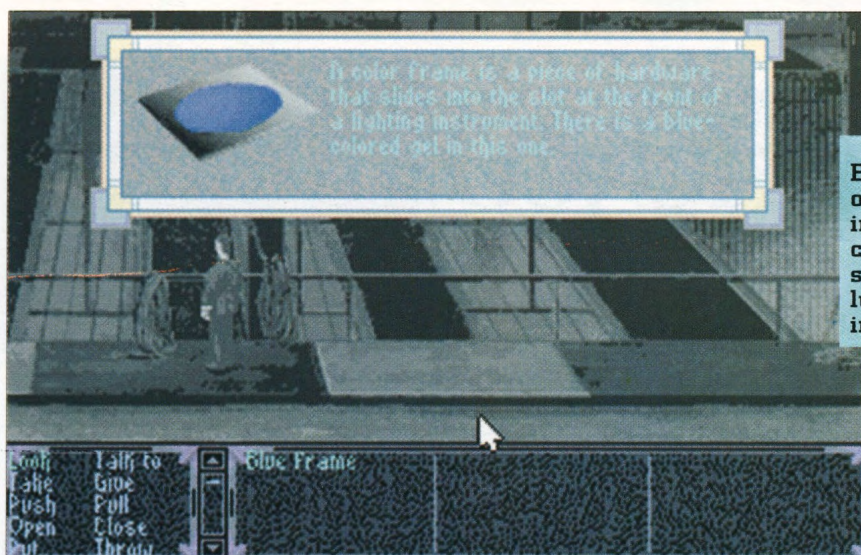
RETURN OF THE PHANTOM

GIUDIZIO

SONORO
GRAFICA
INNOVAZIONE
QUALITA'/PREZZO
GLOBALE

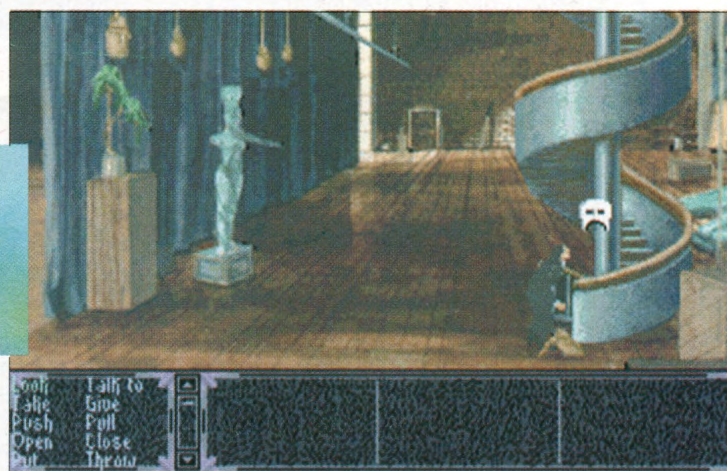
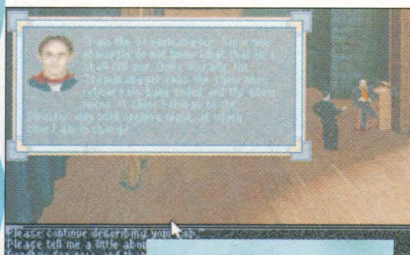
Anni fa abbiamo già fatto con la sûreté, il dipartimento di polizia francese, grazie alle scapestrate avventure cinematografiche della Pantera Rosa. In questo gioco, l'atmosfera è ben lontana da quella scanzonata e divertente che caratterizzava l'organo statale nei vari film. La vicenda si svolge, come già avete avuto modo di leggere, all'Opera de Paris. Durante uno spettacolo, un lampadario si è staccato dal soffitto schiacciando diverse persone del pubblico sottostante. Voi, in qualità d'amico del proprietario del teatro, e in quanto navigato investigatore, vi proponete di in-

Dall'epoca del mistero del fantasma dell'opera, ne è passato di tempo. Ma nuove disgrazie stanno accadendo al teatro del "Opera de Paris" e sta a voi, nei panni di un investigatore francese, risolvere il mistero.

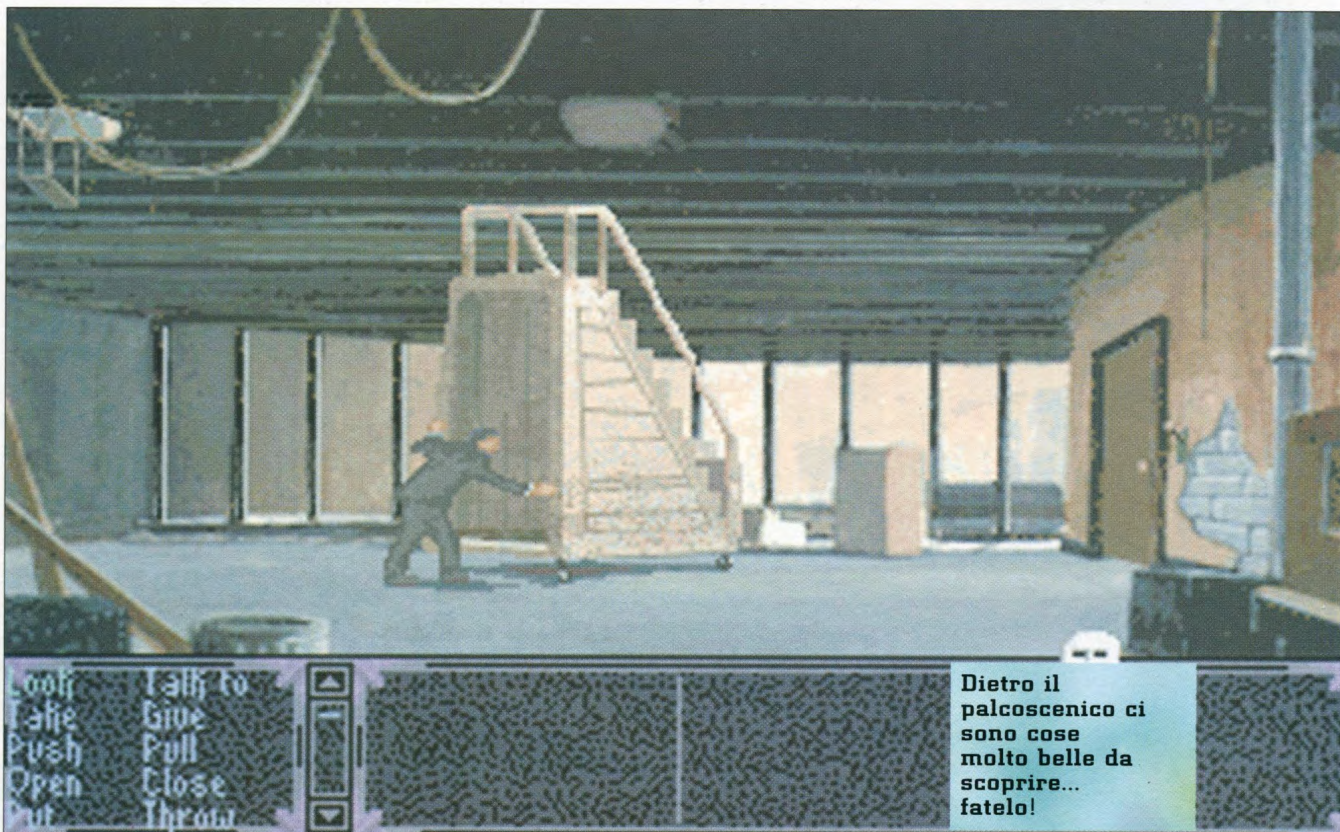
Hey! Un sarcofago vero! Ah, no, siamo in un teatro, il sarcofago è finto: e se il fantasma fosse lì dentro?

Ecco un oggettino molto interessante che potrebbe servire per fare luce sulle indagini.

Sarà anche un bel teatro, ma le parenti sono un po' decadenti, non vi pare?

dagare su quello che vorrebbe sembrare un incidente, ma che puzza d'altro. Tutto il gioco si svolge seguendo i canoni classici delle avventure grafiche. Con il mouse muovete un puntatore sullo schermo che, combinato con l'utilizzo di svariate opzioni che compaiono nella parte bassa dello schermo, vi permetterà di muovere il vostro personaggio per il teatro e di interagire con ciò che lo circonda. L'intefaccia prevede una serie di verbi nella parte inferiore sinistra dello schermo, che vi permette di agire nell'avventura. Ciò nonostante, alcuni oggetti prevedono usi il cui verbo esplicativo non è contenuto nella lista dei comandi soliti. Perciò, se occasionalmente vedrete comparire delle voci nella parte

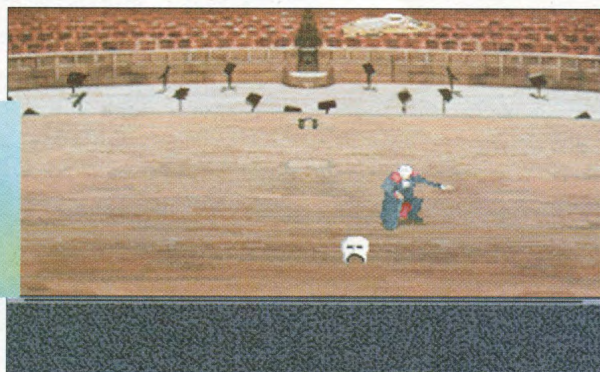
Hey! Una scala a chiocciola! Chissà dove porta... basta salire, ammesso che si possa!

Imparate a dialogare con tutti: vi può essere utile ogni informazione.

inferiore destra dello schermo, non spaventatevi e limitatevi a prendere visione del fatto che questi rappresentano altri possibili usi dell'oggetto selezionato al momento.
Questo gioco fa molto affidamento sulla atmosfera che riesce a creare intorno al giocatore. A mano a mano che l'investigatore procede nelle sue indagini, lo svolgersi della trama lo porterà ad allontanarsi sempre di più da quello che rappresenta la sua quotidianità, per lasciarlo affondare in un mondo di mistero e magia, nelle catacombe celate sotto il teatro.

Una chiacchierata con il direttore del teatro metterà luce sul motivo della caduta del lampadario. I dialoghi possono essere letti o ascoltati.

Dietro il palcoscenico ci sono cose molto belle da scoprire... fatelo!

TECNICA & C.

Nell'era dei giochi che richiedono sistemi super potenti, questo Return of the Phantom riporta un po' di sobrietà. Per giocarlo basta possedere, infatti, un CD-ROM qualsiasi, un Pc compatibile 286/386/486 o più, 2 Mbyte di RAM, una scheda grafica VGA 256 colori e basta. Alla voce "superfluo", potete trovare la compatibilità con le più diffuse schede audio e l'utilizzo del mouse. Ultimo avviso, per ascoltare il parlato digitalizzato, dovrete avere a disposizione una Sound Blaster/Sound Master 2 o compatibili).

Sul palcoscenico ci potrebbero essere indizi molto interessanti: basta cercarli!

OPINIONE

Eccoci davanti alla ennesima avventura grafica per il nostro valido PC. La prima cosa che salta all'occhio, è la mancanza di fantasia nella costruzione dell'interfaccia utente. Quello che potrebbe sembrare un difetto, in realtà è uno degli aspetti più curati di tutta la produzione. Questo gioco è chiaramente indirizzato a una fascia d'utenza che ha ben poca dimestichezza con i giochi di questo tipo. La possibilità di selezionare il livello di difficoltà, la rende adatta a qualsiasi utente e l'impostazione chiara e lineare di ogni aspetto del gioco ne rende la giocabilità pressoché immediata. Molto apprezzabile la grafica, mentre il sonoro fa il proprio dovere senza strabiliare il giocatore. La trama risulta abbastanza interessante, ma alla lunga tende a perdere di mordente a causa del crescente distacco del gioco dall'ambientazione storica.

di Francesco Gaini

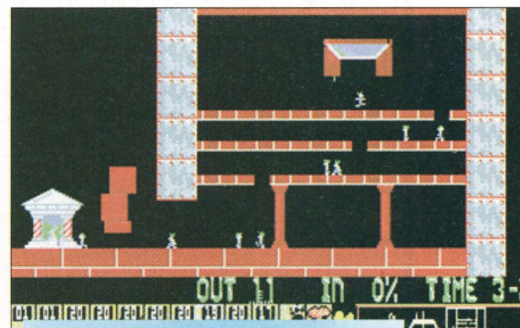
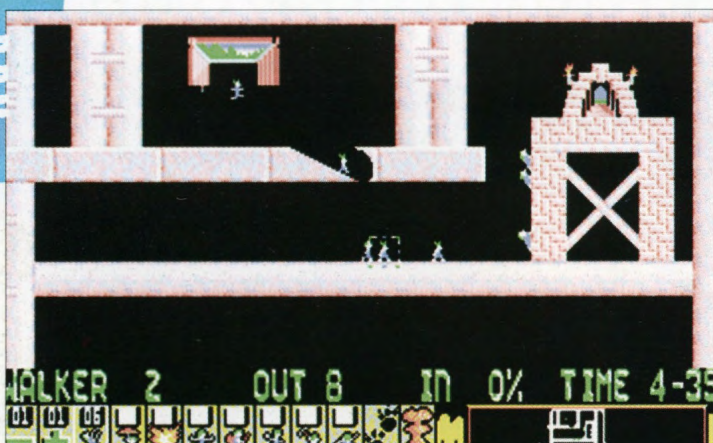
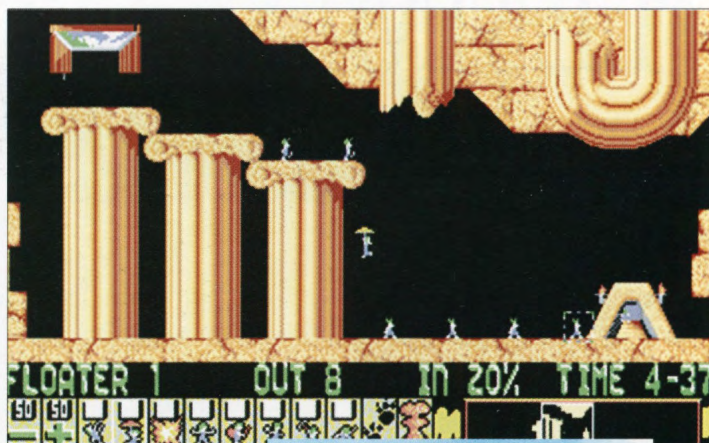
LEMMINGS, OH NO! MORE LEMMINGS

I Lemmings si spingono per uscire al più presto. Oltre a non avere il senso dell'orientamento sono anche un po' scemi!

GIUDIZIO
SONORO
GRAFICA
INNOVAZIONE
QUALITA'/PREZZO
GLOBALE

Dopo gli enormi successi riscossi con le versioni su floppy disk dei vari episodi della saga dei lemming (Lemmings, Oh no ! More Lemmings, Lemmings 2), la Psygnosis ha finalmente rivolto la sua attenzione anche al mercato CD. In questo caso abbiamo a che fare con una ver-

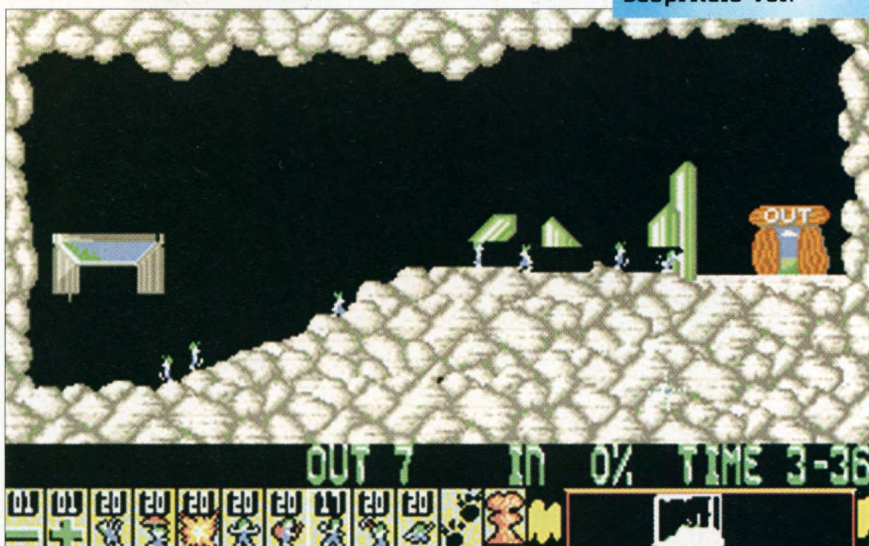
Uno dei giochi più famosi di tutti i tempi approda su CD-ROM; di che cosa stiamo parlando? Ma di Lemmings ovviamente, un puzzle game davvero molto divertente.

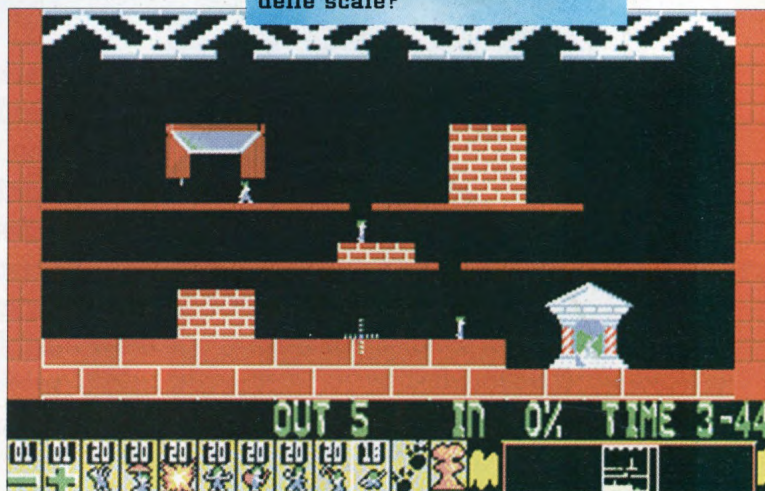
Anche in questo caso i lemming picconatori sono sufficienti per risolvere il livello: ma nei livelli superiori dovrete escogitare soluzioni davvero complesse.

Lemming picconatori e paracadute sono indispensabili per risolvere anche questo livello fra i più facili.

"Qua ci vogliono i lemmings picconatori per poter scavare la strada e per permettere agli altri di andare di sotto".

Anche i lemming paracadutisti sono necessari per potersi buttare giù da una rupe troppo alta.

veramente esiguo. A questo punto intervenite voi: vostro scopo sarà quello di aiutare i Lemmings a svolgere il loro tragitto senza subire eccessive perdite; l'unico modo per far questo è inserire nelle file dei lemming alcuni individui specializzati, cercando di sgomberare la

Oltre ai lemming "blocchini" qui servono anche i paracadute. Usate tutto con molta attenzione perché dovrete salvarne il più possibile.

sione su CD dei primi due capitoli della serie: Lemmings e Oh no ! More Lemmings (a essere pignoli, il secondo prodotto è in realtà nato come data-disk del primo, ma può essere giocato anche indipendentemente). Ma veniamo al gioco vero e proprio e, per chi non ha mai avuto a che fare con i lemming, vediamo nel dettaglio cosa bisogna fare in questo divertentissimo prodotto.
Dovete sapere che questi piccoli e simpaticissimi animali, chiamati comunemente lemming, hanno un piccolo difetto: sono completamente privi di senso dell'orientamento; questo non sarebbe un grosso problema, se non avessero l'abitudine di compiere periodicamente lunghe migrazioni verso paesi più caldi; come è facilmente intuibile, in queste circostanze il numero di sopravvissuti è

Che tipo di lemming ci vuole in questo livello? Chi lo sa, scopritelo voi!

Solo i lemming "blocchini" serviranno a terminare questo livello. Peccato che poi quelli bloccati dovranno venir fatti esplodere.

Questo è un livello un po' particolare a causa dei muri che bloccano il passaggio: bisognerà forse costruire delle scale?

strada da eventuali ostacoli. Per ogni livello (il gioco infatti è strutturato in diversi schermi, a loro volta divisi in quattro grandi gruppi a seconda della loro difficoltà) dovrete riuscire a portare fino all'uscita un numero minimo di lemming, utilizzando al meglio i pochi specialisti a vostra disposizione. Le specializzazioni disponibili sono otto: scalatore, paracadutista, bloccatore (indispensabile per fermare i lemming), costruttore di ponti, sfondatore (toglie tutto ciò che incontra davanti a sé), picconatore (scava una buca in diagonale), scavatore (scava in verticale finché non trova un ostacolo) e kamikaze (il soggetto selezionato si suicida, esplodendo dopo cinque secondi); per rendere in grado un lemming di compiere un'azione, basterà cliccare prima sull'icona corrispondente, poi sull'individuo prescelto. Oltre ai lemming specializzati, avrete a vostra disposizione altri aiuti: la possibilità di mettere in pausa il gioco (per esplorare l'area di gioco), di aumentare o diminuire la velocità di entrata dei vostri piccoli protetti (i lemming infatti fanno la loro comparsa sugli schermi uscendo uno alla volta da un trabocchetto) e di fare esplodere tutti i lemming (ad esempio se avete perso ogni speranza di risolvere il livello). Al termine di ogni livello, se avrete salvato il numero richiesto di lemming, vi verrà fornita una parola d'ordine, grazie alla quale potrete ricominciare da quel livello tutte le volte che vorrete (evitando così di iniziare ogni volta da capo). Non pensate comunque che sia facile passare tutti i livelli presenti sul CD: per superare quelli più difficili dovrete mettere seriamente alla prova la vostra intelligenza e, in alcuni casi, la vostra fantasia; buona fortuna!

Qui avrete bisogno dei lemming picconatori per rompere la montagna azzurra e permettere il passaggio al suo interno.

TECNICA & C.

Non occorre un computer particolarmente potente per giocare a Lemmings e a Oh no ! More Lemmings: un PC con scheda video (dalla CGA alla VGA), 512 Kb di RAM e, se si vuole sentire gli effetti sonori, una scheda audio AdLib/SoundBlaster compatibile. Vivamente consigliato il Mouse, anche se è possibile giocare tramite Joystick e tastiera.

OPINIONE

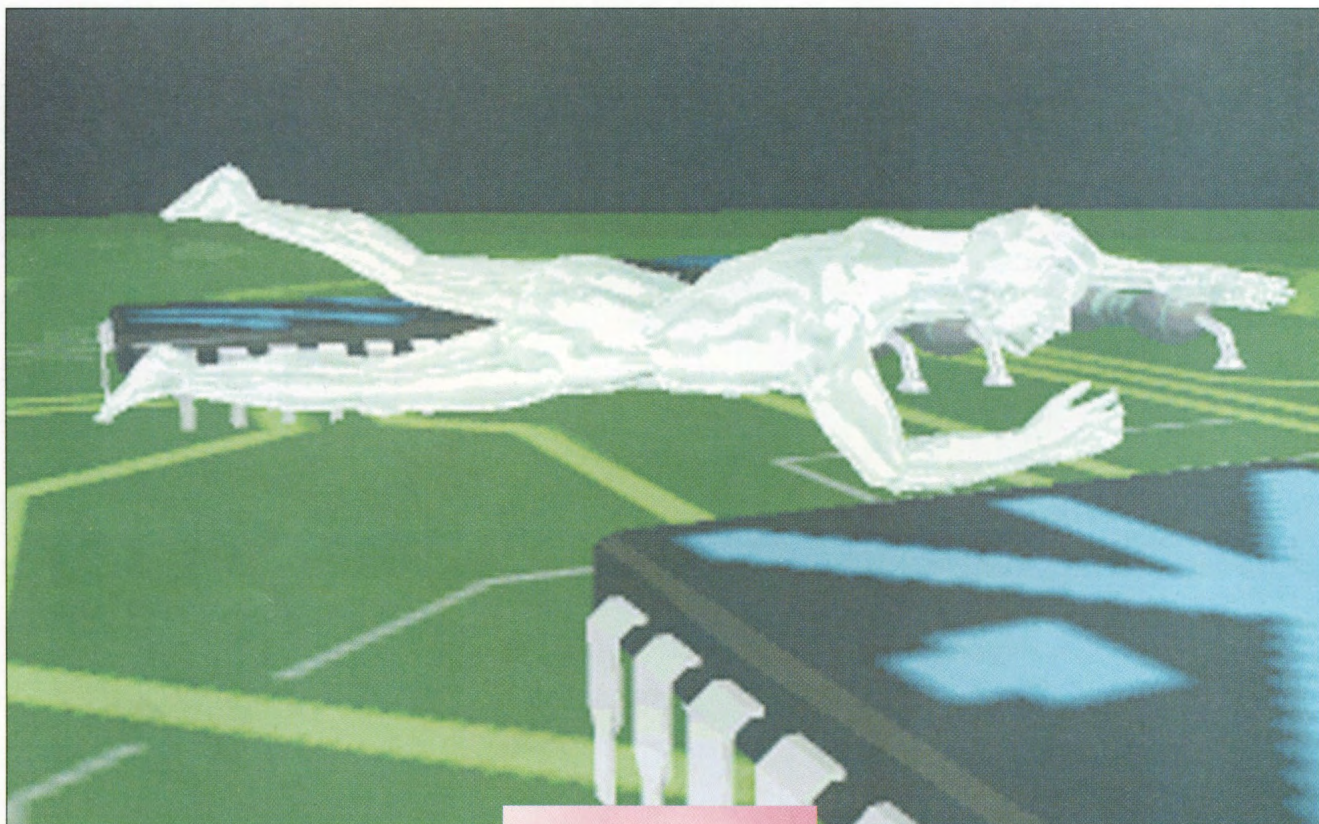
Quando è comparso per la prima volta sui monitor dei PC, Lemmings ha ottenuto un successo incredibile; da allora sono usciti moltissimi prodotti che si ispiravano a questo gioco (basti pensare a Creepers o a Humans), ma nessuno è riuscito a ripetere l'exploit di Lemmings, fino all'uscita del suo seguito: Lemmings 2. Ed è proprio qua il problema: come mai la Psygnosis ha convertito su CD ROM i primi due episodi della serie e non il suo ultimo successo ? La grafica è ottima, il sonoro a dir poco favoloso (già nella versione su floppy disk le musiche erano eccellenti, ma questa volta rasentano la perfezione). Anche la giocabilità è elevatissima, così come la longevità (i livelli sono tantissimi e di difficoltà molto ben calibrata), ma il problema è: perché prendere questi due giochi, quando in commercio c'è già Lemmings 2, molto più ricco e particolareggiato? Sinceramente io non riesco a dare una risposta. Insomma, questo CD è un ottimo prodotto, ma doveva uscire un anno fa.

Sales Curve

Paolo Besser

THE LAWNMOWER MAN

Certamente ricorderete il film "Il Tagliaerbe": un'opera cinematografica che faceva perno principalmente sugli effetti speciali computerizzati, in cui uno scienziato riesce a trasformare un mezzo ebete in un genio, semplicemente ricorrendo alla Realtà Virtuale. Ma Jobbe, il beota di cui sopra, eccede la misura, trasformandosi nel primo criminale virtuale della storia (della fantascienza). E in questo "seguito su CD-Rom" dovrete vedervela proprio con lui.

Dovrete volare sopra un circuito elettronico nel tentativo di trovare la via giusta per arrivare in un determinato punto.

Due anni fa, si iniziava malapena a parlare della Realtà Virtuale e degli effetti che questa avrebbe potuto provocare sulla psiche umana. Ci furono gli ottimisti, con le loro teorie sullo sviluppo intellettivo facilitato da stimoli elettronici estremamente raffinati, e i soliti catastrofisti che vedevano nella medesima una potenziale "droga del 2000", in grado di estraniare la gente dalla realtà vera e concreta. Certi discorsi vanno avanti ancora oggi, ma restando coi piedi per terra possiamo tranquillamente dire che siamo ancora agli inizi, e che la RV è tuttora un campo da migliorare notevolmente.
In ogni caso, tornando a ciò che ci preme recensire, bisogna premettere che non si tratta di una semplice trasposizione del film "Il Tagliaerbe", ma il gioco inizia proprio laddove finiva il film, con Jobbe

Osservate bene il pavimento a scacchi: dovrete dare indicazioni al robot in modo che raccolga per voi la chiave della stanza.

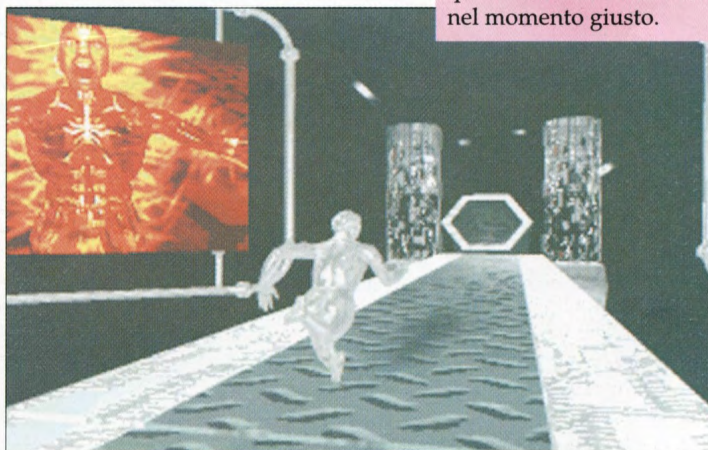
Una delle più belle sequenze del gioco è questo viaggio nei tunnel: l'interattività è massima poiché dovrete muovere l'astronave secondo delle indicazioni date dal gioco, ma ai bivi sarete voi a decidere quale strada prendere.

trasformato in una entità virtuale negativa capace di connettersi a tutte le reti informatizzate del globo e di dare vita ai crimini informatici più disparati. Lasciando perdere sul come ci sia riuscito (non ho mai visto una sequenza di byte uscire dallo schermo e assumere fattezze concrete, a parte Automan, che era un telefilm), Jobbe si è ora macchiato di un ulteriore misfatto: volendosi vendicare del Dr. Angelo (che nel film aveva tentato, invano, di eliminarlo), il nostro non ha trovato di meglio da fare che rapire Peter e Carla, i due bambini che ormai facevano parte della famiglia del Dr. Angelo, e portarli con sé nel suo cyber-mondo virtuale.

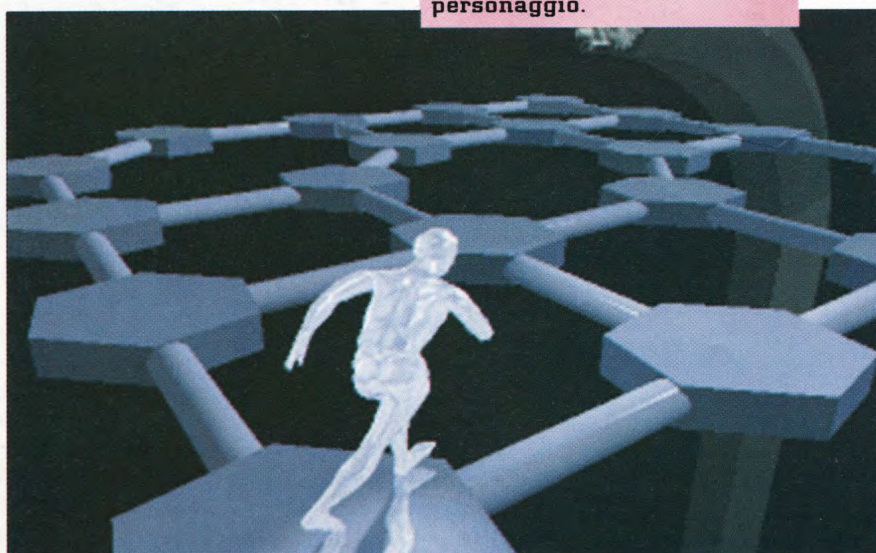
Inutile dire, a questo punto, che a voi toccherà proprio prendere i panni del Dr. Angelo, e lanciarsi alla ricerca dei due bambocci nell'universo virtuale creato da Jobbe. The Lawnmower Man su Cd-Rom, dunque, si presenta come uno di quei vecchi laser-game alla Dragon's Lair, e la sua meccanica si basa moltissimo sul tempismo nell'effettuare la mossa prevista dal gioco. Tuttavia, ciò che differenzia questo gioco dai suoi antenati su laser-disk, è l'aspetto grafico e l'introduzione di alcuni elementi di strategia.

Per quanto riguarda il primo di questi due elementi, stavolta non ci troviamo di fronte ad un titolo in stile cartone animato, ma la grafica ricorda a grandi linee quanto già si era visto nel film, con sfondi e personaggi in ray-tracing e ambientazioni "elettroniche" futuristiche e decisamente cyberpunk. Per quanto riguarda invece la strategia, si tratta essenzialmente di enigmi tipo "trova l'intruso" o labirinti a più uscite di cui solo una è quella giusta. Il tutto per un totale di dodici sezioni da superare in un tempo limitato. Altrimenti verrete inesorabilmente "fatti a pezzi" da una trebbiatrice virtuale che vi segue per tutto il gioco (e dalla quale state costantemente scappando).

Del gioco ne esistono due versioni, una in bassa risoluzione per coloro che usano lettori CD-Rom a bassa velocità (150K/sec), e una più colorata e definita per i più fortunati possessori di CD a 300 o 450 K al secondo. La versione che abbiamo provato a noi è la prima, anche perché è stata la prima a essere messa in commercio. Tutti coloro che l'hanno già acquistata possono comunque contare su un servizio "upgrade" gratuito offerto dalla casa produttrice. Per il resto, ne sono previste versioni anche per Mac-CD, CD32, CDI e 3DO.

Questa sequenza ritorna più volte nel gioco: il vostro scopo è quello di saltare o abbassarvi nel momento giusto.

Questa sequenza ricorda molto da vicino il gioco Simon: dovrete ricomporre una sequenza di colori e suoni data velocemente dal computer.

Una delle sequenze più avanzate in questo gioco. La grafica non sarà straordinaria, ma è di grandissimo impatto emotivo.

Questa sequenza non è proprio facile: dovrete cercare di non farvi attaccare da il vostro nemico che si è reso invisibile: il trucco sta nel guardare dove gira la testa il vostro personaggio.

OPINIONE

The Lawnmower Man su CD-Rom va preso per quello che è, ovvero un Laser-Game dall'ambientazione particolare e con qualche lodevole tentativo di spezzare l'azione grazie a degli enigmi di non sempre facile soluzione. Inoltre c'è da dire che non è poi così fiscale nell'esigere la mossa giusta al momento giusto, e questo ne diminuisce notevolmente la difficoltà, in favore di una giocabilità a mio avviso superiore. Graficamente parlando, la versione a mia disposizione era piuttosto cubettosa, ma questo era dovuto essenzialmente alla risoluzione adottata. Certo è che si poteva usare qualche colore in più, e il tutto poteva benissimo essere un pelino più definito, ma soprassediamo pure. Sempre dal punto di vista grafico, poi, ho apprezzato in particolar modo le digitalizzazioni dal film che interrompono l'azione fra un livello e l'altro, nonché l'animazione che si mantiene sempre su livelli piuttosto alti. Altro particolare di tutto rilievo è la colonna sonora originale di Steve Hillage (ascoltabile in una sezione del gioco), e l'audio in genere, mentre dal punto di vista della giocabilità, bhè.... E' un laser game. Quindi, se vi piace il genere e siete andati pazzi per il film (begli effetti, peccato per la trama che era una solenne idiozia), buttatevi pure a capofitto su questo gioco.

TECNICA & C.

Per vestire i panni del Dr. Angelo dovete essere in grado di "interfacciarvi" ad un PC 386 con almeno 2 mega di RAM dotato di VGA, Soundblaster (vitale per capire ciò che dovete fare), e se possibile di qualche mega libero su Hard Disk (serve a velocizzare alcune operazioni). La configurazione "consigliata" (=decente) è però costituita da un bel 486 con 4Mb di RAM e almeno 20 Mega liberi su Hard Disk. Il lettore CD, naturalmente, deve viaggiare ad almeno 300 K/s.

Time Warner Interactive Group

Francesco Gaini

HELL CAB

● Avete letto bene, anche la categoria dei tassisti fa il suo esordio sui monitor dei nostri PC. Eh sì, perché gran parte della trama di questo gioco si svolge all'interno di un taxi (anche se un po' particolare). Ma cominciamo dall'inizio; siete appena arrivati al JFK di New York (uno degli aeroporti della megalopoli americana) e, come tutti i turisti, salite sul primo taxi che vi capita per raggiungere il vostro albergo. Una volta arrivati a destinazione dovete, ovviamente, pagare la corsa, ma... non avete abbastanza soldi; ovviamente il tassista non

Molti hanno avuto delle brutte esperienze con i tassisti, ma quella che vivrete giocando a questo gioco supera ogni immaginazione.

Questa è la foto della copertina della bella scatola che contiene il CD.

la prende per niente bene, ma vi offre una via d'uscita: se riuscirete a passare un'intera giornata a bordo del suo taxi, vi lascerà andare via senza pagare il conto. Dal momento che non avete scelta, firmate il contratto e vi rimettete alla clemenza della vostra improvvisata "guida turistica". La prima tappa del vostro viaggio vi fa ben sperare: l'Empire State Building (uno dei più famosi grattacieli di New York); non dovrete far altro che comportarvi come turista ed ammirare la grande mela dall'alto di questo favoloso grattacielo. Una volta risaliti a bordo del vostro mezzo di locomozione, avete la prima brutta sorpresa: la prossima meta è... la Roma del primo secolo dopo Cristo. Mi fermo qui per non rovinarvi la sorpresa, ma vi posso anticipare che durante la vostra avventurosa giornata passerete dalle foreste preistoriche alle pianure di Verdun durante la prima guerra mondiale; tra una tappa e l'altra ritornerete sempre a New York, dove potrete visitare i monumenti più importanti della città (come la Statua della Libertà); Il taxi su cui viaggiate ha infatti una caratteristica molto particolare: può viaggiare senza problemi anche nel tempo. Durante il vostro incredibile viaggio vi troverete in due tipi di situazioni: quelle arcade e quelle turistiche; nel primo caso dovrete fare attenzione a tutto quello che fate, perché rischiate di finire il gioco prima del tempo; nel secondo potrete invece fare quello che vorrete, poiché le vostre decisioni non avranno nessuna influenza sull'evolversi dell'avventura. Per interagire con il vostro alter-ego computerizzato potrete indicare la direzione in cui volete andare

Ecco una delle persone con le quali potreste imbattervi per farvi una bella chiacchierata.

Il vostro tassista è così disponibile che vi farà andare anche in capo al mondo... anche nell'antica Roma!

E questa sarebbe la faccia del tassista... bah, giudicate voi!

Ecco una parte della presentazione del gioco. Molto ben disegnato devo ammettere.

(la freccia per avanzare e le due frecce contrapposte per girarvi di 90 gradi) o fargli compiere un'azione (con la mano, il tipo d'azione viene scelto automaticamente); nel caso poi che vi troviate a dialogare con un'altra persona, vi verranno fornite due possibili frasi, tra le quali dovrete scegliere quella che vi sembrerà più opportuna. Oltre a ciò potrete anche utilizzare un oggetto che avete raccolto precedentemente, cliccando sulla borsa "I love New York" (situata nell'angolo

TECNICA & C.

Per giocare ad Hell Cab avrete bisogno di un 386, una scheda video SVGA (256 colori a 640 X 480), 3 MB di RAM ed un lettore CD ROM compatibile con lo standard MPC e un tempo d'accesso minimo di 150 KB/sec (tenete però presente che con un drive con tempo d'accesso di 300 KB/sec ho riscontrato comunque lunghi tempi d'attesa). Obbligatori anche un mouse e Windows 3.1.

Quale guardare fra questi due quadri? Bah, scegliamo in fretta!

in basso a sinistra); nella parte bassa dello schermo troverete inoltre una specie di tassametro, che vi terrà costantemente aggiornati sulla forza d'animo e sull'energia rimastavi; fate attenzione a non scendere mai sotto lo zero, altrimenti comparirà la fatidica scritta "Game Over". In alcune occasioni avrete poi la possibilità di utilizzare anche alcune armi; in questo caso comparirà l'icona corrispondente nella parte bassa dello schermo: quando volete utilizzarli non dovrete far altro che indicarle con il mouse.
Insomma, non vi aspetta certo una giornata tranquilla.

Questo titolo è disponibile da Pergioco e da Newel che ringraziamo per la collaborazione. (Hell Cab per Mac ci è stato fornito da Pergioco, la versione PC da Newel).

OPINIONE PC E MAC

Hell Cab mi ha lasciato molto perplesso: la grafica è buona, con molte immagini digitalizzate di sicuro effetto; il sonoro è discreto, soprattutto per quanto riguarda il parlato; l'idea che sta alla base del gioco è originale e degna di attenzione. Purtroppo però non si può parlare altrettanto bene della giocabilità e della realizzazione tecnica; i tempi d'attesa tra una schermata e l'altra sono lunghissimi (molto più veloce la versione Mac), le possibilità di interagire con la trama sono troppo poche: spesso ci si sente dei semplici spettatori passivi, sembra quasi di assistere a un film, con il proiettore che ogni tanto si ferma per qualche secondo. Peccato, perché sarebbe bastato gestire un po' meglio il lettore CD per ottenere degli ottimi risultati.

Appena usciti dall'aeroporto incontrerete questo Taxi...ma non avete fatto caso alla scritta sulla portiera? "Taxi per l'inferno" c'è scritto: non promette nulla di buono!

IN WITNESS WHEREOF, the parties hereby are of legal age and have read and fully understand the contents of this document.

The HellCab Transportation Company	PLAYER
Signature	Signature
Raul Delgado	Shin
Name	Name
Martedì, 22 febbraio 1994	Martedì, 22 febbraio 1994
Date	Date

OK

Questo è il contratto che farete con il tassista... vatti a fidare!

Creative Multimedia

Andrea Simula

MAGIC DEATH - VIRTUAL MURDER 2

Sappiamo tutti che i videogiocatori sono dei grandi detective quando si tratta di svelare dei misteri irrisolti in un'avventura con decine di indovinelli. Ma ce la farete a risolvere questo caso degno del tenente Colombo? Una facoltosa signora è stata trovata morta nella propria casa e sembra che il delitto sia stato commesso da una setta religiosa originaria di Haiti, le quali per la maggior parte, praticano il rito Voodoo. Dovrete fare in fretta però, perché la stampa vuole conoscere il nome dell'assassino!

Ecco i sospetti... e questo mi pare molto sospetto vista la faccia terribile! (Foto Mac).

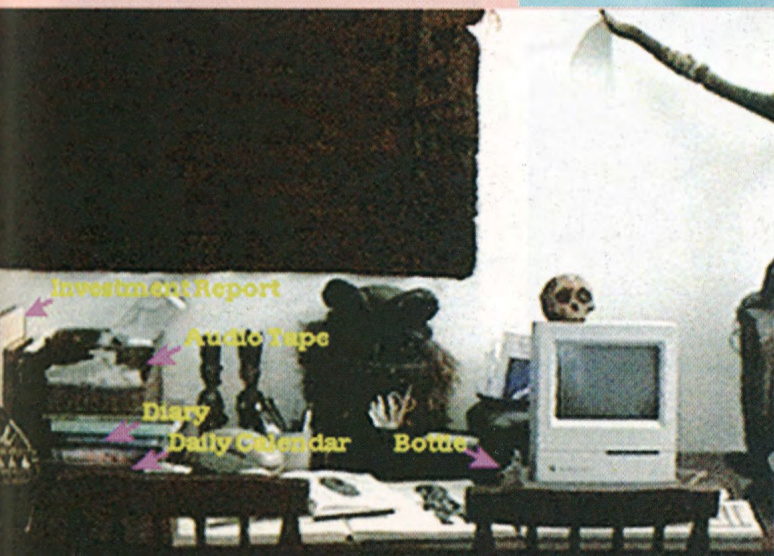
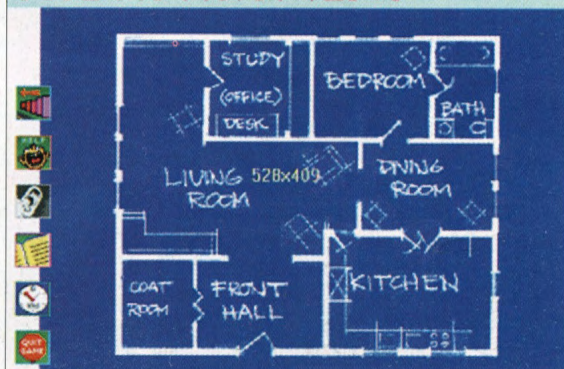
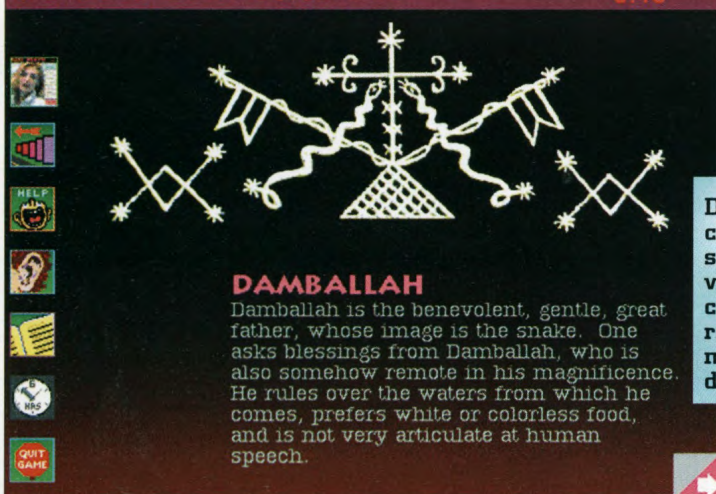
Ecco la vittima in una foto scattata prima della morte. Non male, no? (Foto Mac).

La vittima non ha fatto una bella morte e il tappeto sul quale è stata uccisa ha un simbolo molto particolare. (Foto Mac).

THE MURDER

Una bella casa, alla periferia di Chicago, tanti soldi e un assassinio. Potrebbe essere la trama per un giallo di seconda mano, sul genere delle telenovele dove ogni tanto qualche morto c'è. Invece si tratta di un avvenimento ben più cruento, che va a sommarsi alle decine di casi di omicidio che si verificano ogni giorno nelle grandi metropoli americane, come New York, Los Angeles e Chicago per l'appunto.
Non si tratta di un semplice episodio da ascoltare e dimenticare nel notiziario delle 20, ma qualcosa per cui i giornali si prenderebbero a pesci in faccia, ovvero uno scoop strepitoso: per questo avete l'obbligo di comunicare, cari i miei bravi detective, il nome dell'assassino in un tempo estremamente breve.
Elspeth Haskard era la più promettente candidata alla cattedra di antropologia dell'università di Chicago, ma è stata crudelmente uccisa in un rituale piuttosto stravagante per una città come quella. Il corpo, rinvenuto sul pavimento dell'appartamento praticamente nudo della vittima, è stato disposto in modo da formare una croce e cosparso quasi completamente con una strana sostanza, la quale sembrerebbe argilla o fango mescolato con qualche altro composto.

Il tavolo della vittima ha parecchie cose da guardare. Fatelo con calma (anche perché ci vuole molto fra il caricamento di un'immagine e l'altro. Foto PC).

Avete la mappa della casa sotto gli occhi e quindi studiate bene la situazione, mi raccomando! (Foto PC).

Ecco le informazioni relative alle impronte digitali trovate sulla scena del delitto. (Foto Mac).

Dovrete capire bene i simboli voodoo per cercare di risolvere il mistero. (Foto da PC).

Al suo fianco una specie di croce ornamentale è stata disegnata sul tappeto, mentre il sangue di una gallina è stato versato sul vestito della Elspeth e la gallina, decapitata, lasciata sul pavimento. Un rituale satanico? Una setta religiosa per la quale la vittima da sacrificare viene decisa casualmente aprendo l'elenco telefonico? Oppure un serial killer?! Forse nessuna delle tre ipotesi è corretta. Sembra che ci sia un logico movente che ha determinato il delitto. Due giorni prima la casa della vittima era stata saccheggiata e alcuni nastri che trattavano la religione haitiana del Voodoo trafugati.
Sembra che questa religione sia il punto da cui cominciare le indagini: dovrete interrogare dodici sospetti, esaminare la scena del delitto, ispezionare l'appartamento, verificare gli alibi di tutti e chiedere aiuto alla scientifica per l'esame di tutti gli indizi ritrovati.
Prima dello scadere del termine, dovrete rispondere alle domande della stampa, ma occhio a non fare errori: potreste trascinare in uno scandalo la polizia di Chicago!

Questo gioco è disponibile presso Pergioco e Newel che ringraziamo per la collaborazione. (La versione Mac ci è stata fornita da Pergioco, quella PC da Newel).

Queste macchie devo dire che sono alquanto sospette, vi converrà chiedere la perizia medica. (Foto PC).

OPINIONE PC

Dopo il primo Virtual Murder forse ci si sarebbe aspettato di meglio dal secondo capitolo della serie. In "Who killed Sam Rupert" il gioco era caratterizzato da una lentezza incommensurabile, parte della quale derivante dal fatto che si svolgeva sotto Windows. Anche per "The Magic Death" si è preferito utilizzare l'interfaccia di Windows, ma con gli stessi risultati di maneggevolezza, se mi passate il termine, del precedente prodotto. Pare chiaro allora, che l'utilizzo di questo gioco sotto il sistema Windows non sia il massimo (e questo vale per tutti i giochi che lo utilizzano e che hanno bisogno di un accesso continuo al CD-ROM, dispositivo già di per sé abbastanza lento), e non voglio sapere di chi è la colpa. Speriamo che VM3 sia sotto Dos, anche perché, se possedete meno di una SVGA da 1 Mb, potete moltiplicare per due i tempi di avanzamento del gioco.
L'interfaccia, tralasciando dunque i problemi connessi alla lentezza, è carina e sufficientemente interattiva, soprattutto quando bisogna esaminare la scena del delitto.
Graficamente parlando non si ha niente di più di un digitalizzato (per quanto bello), per il quale l'aggettivo virtuale al quale penso si riferisca il titolo della serie, è forse un poco esagerato.
Il sonoro, devo averlo detto da qualche altra parte, sotto Windows non riesce a sincronizzarsi molto bene con i filmati e le immagini, proprio perché il primo viene caricato in un secondo momento: potreste obiettare che anche sotto Dos il caricamento dell'audio avviene in un altro momento, ma... siamo sotto Dos e i tempi sono ben più ristretti!
Infine la trama è sufficientemente intricata per farvi arrabbiare, ma anche per spingervi a scoprire l'assassino. Insomma un buon equilibrio. Sei ore (tempo di gioco) sono comunque troppo poche per risolvere il caso!

OPINIONE MAC

Identico sotto ogni aspetto alla versione PC. L'unico punto a favore, che peraltro non influisce più di tanto nel giudizio, è una migliore gestione dei caricamenti e quindi degli intervalli d'attesa meno lunghi tra una sezione e l'altra.

TECNICA & C.

Mi piacerebbe dirvi che i requisiti per utilizzare questo gioco si riducono ad un MPC, ovvero un 386 a 33 MHz e 1 Mb di RAM, uno spazio minimo richiesto per l'installazione di alcuni driver, una SVGA da 1 Mb e una Sound Blaster compatibile. Invece il gioco risulta lento, seppur intrigante, anche sul sistema utilizzato per la prova: un 486DX2 ad 80 MHz, 8 Mb di RAM, SVGA con 4Mb di VRAM e CD-ROM a 150 Kb/sec. fate vobis!

Stefano Giorgi

ACTION SIXTEEN

Una sequenza di Flight Of The Intruder. Un titolo che ha sempre un certo fascino, anche se ormai i simulatori di volo hanno caratteristiche un po' superiori.

La Spectrum Holobyte ha un glorioso passato nel campo delle simulazioni, non solo di volo. In questo CD rispolvera quattro sue vecchie glorie: il mitico Falcon, antenato del miglior simulatore sul mercato, Flight of the Intruder, Tank, simulatore di carro armato e infine Stunt Driver, e ci permette di renderci conto di quanto siano cambiati i giochi in pochi anni.

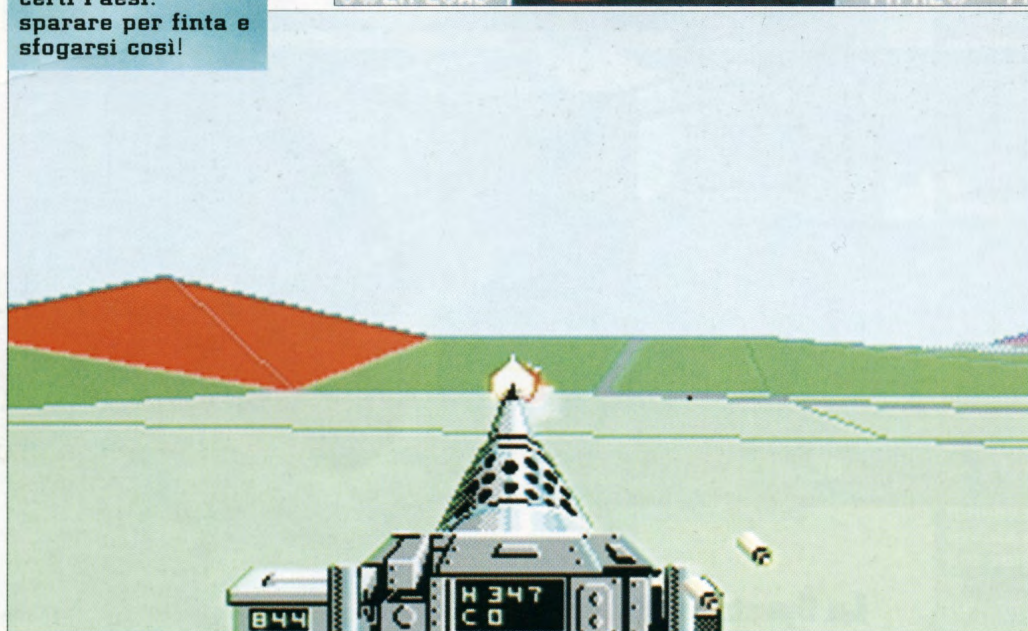
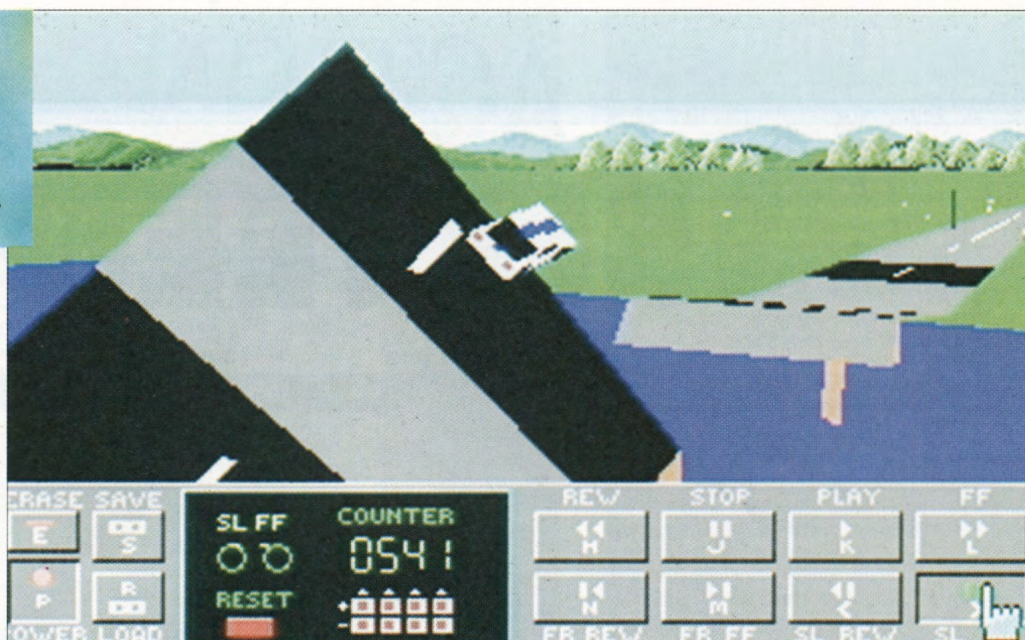
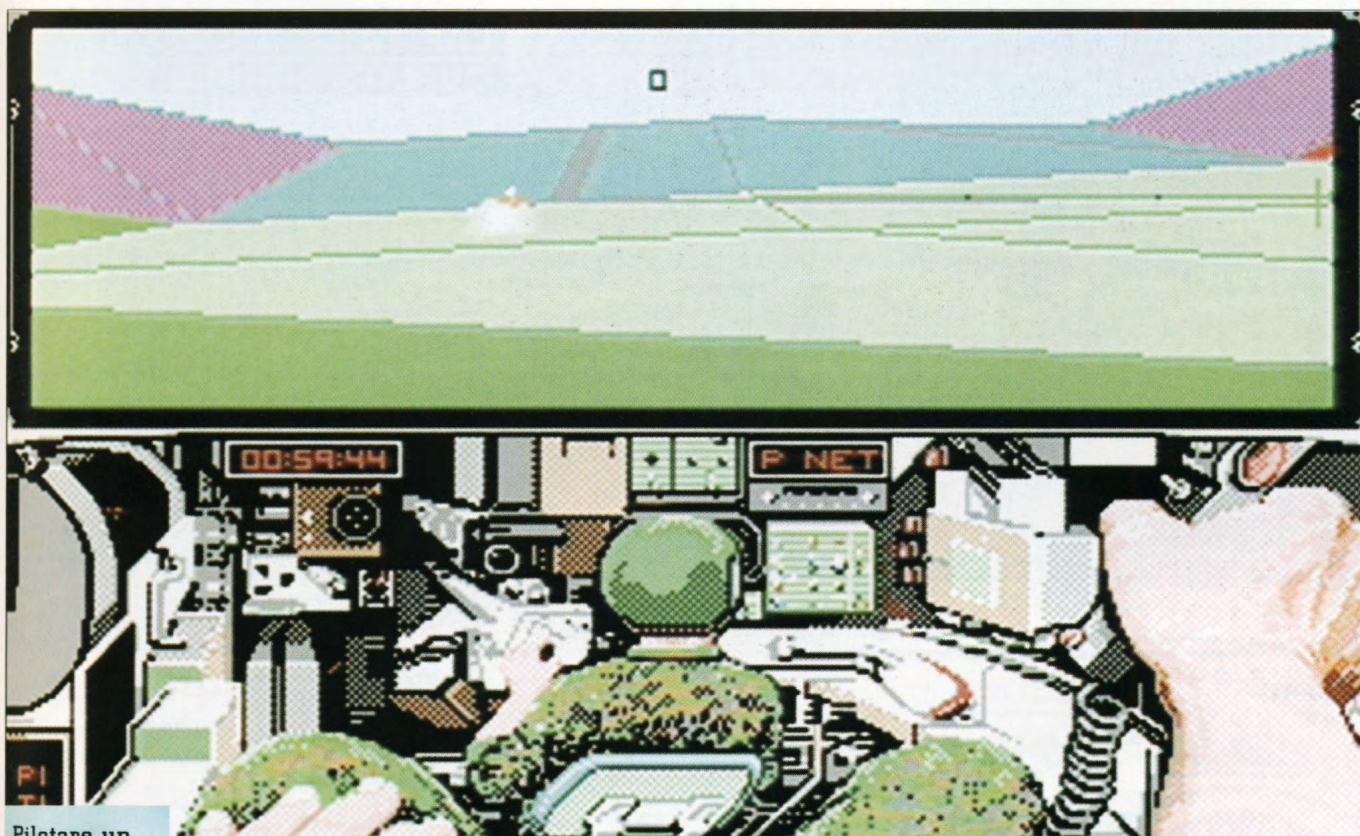
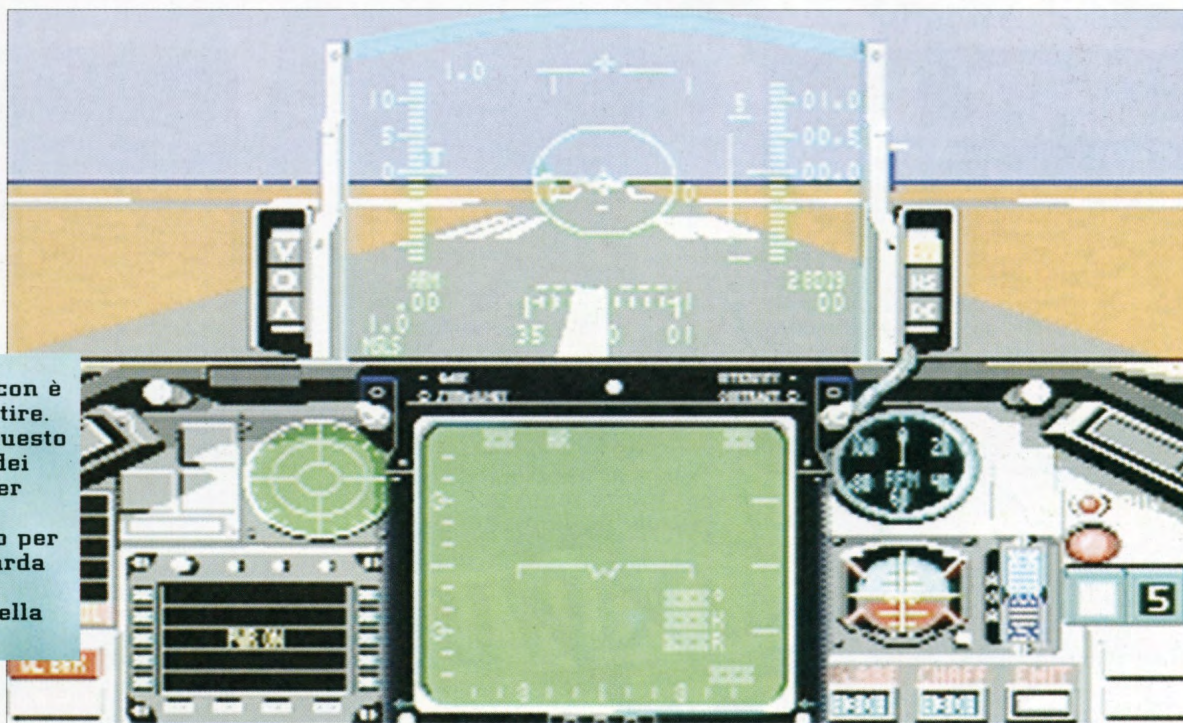
STUNT DRIVER

Se non il migliore, è probabilmente il più divertente del gruppo, almeno vista la mia personale propensione per questo genere di giochi. Si tratta di un simulatore di guida alla Race Drivin (vecchio coin op Atari) in cui gran parte della pista è costituita da salti sopra ponti levatoi, curve paraboliche, loop di 360 gradi e altre amenità simili. Il gioco ha un concetto molto divertente, molto più vario rispetto ad altre, più monotone, simulazioni di guida; è spettacolare e può contare su un editor di piste per costruire da soli i propri tracciati e i suoi ostacoli.
Peccato solo che la qualità della realizzazione lasci un poco a desiderare: già ai tempi fu superato dalla concorrenza (ricordate il bellissimo 4D Sports Driving?): il controllo della macchina, seppur molto realistico con sbandate e testacoda è spesso difficoltoso. Frustrante è anche la precisione con cui si devono affrontare gli ostacoli, specie i salti mentre è fin troppo facile battere in velocità gli avversari (in gara si gioca contro tre macchine guidate dal computer): ma resta ancora, tutto sommato, un gioco abbastanza divertente.

FALCON

C'è poco da dire su Falcon tranne che ai suoi tempi era uno dei migliori simulatori in circolazione per grafica, accuratezza della simulazione, etc. Peccato che da quei tempi si siano sostituiti ai pochi poligoni degli aerei, texture mapping su forme più com-

Non c'è male come salto, vero? Ma è sempre meglio farlo su di un videogioco piuttosto che in autostrada.

E si spara, si spara, si spara: per fortuna per finta! Dovrebbero a fare così anche in certi Paesi: sparare per finta e sfogarsi così!

Una vista dall'abitacolo di Flight Of The Intruder. Per quanto riguarda l'interno degli aerei la grafica oggi non è molto cambiata.

Pilotare un carro armato è il sogno di molti e questo gioco ve ne offre la possibilità: acciuffatela al volo!

Il vostro Falcon è pronto a partire. Si decolla! Questo è stato uno dei simulatori per anni incontrastato per quanto riguarda grafica e precisione nella simulazione.

plesse, ai quadratoni per terra dei fondali a 256 colori, cheil realismo della simulazione sia stato aiutato dai coprocessori matematici: in poche parole che sia arrivato Falcon 3.0. Falcon è sempre un simulatore molto ben dettagliato, forse troppo, e può essere ancora potabile se cercate un simulatore accurato.
Ma la mancanza di un bell'aspetto grafico contribuisce a renderlo poco divertente nella sua noiosità da simulatore professionale.

FLIGHT OF THE INTRUDER

Che, se non sbaglio, è anche il titolo di un film. E' infatti ambientato nel 1972 durante la guerra del Vietnam. E' questo quello che lo distingue da molti simulatori: l'accuratezza della ricostruzione storica. Siete ai comandi di un A6 Intruder o di un F4 Phantom: ma più che al realismo della simulazione è stato posto l'accento sul realismo e la varietà delle missioni, con un grosso numero di missioni di attacco a terra e di bombardamenti e una discreta componente strategica che vi permette di controllare fino a otto velivoli in una missione.

TANK

Simulatore di carro armato davvero completo. Si può infatti assumere il controllo del carro in una qualsiasi delle sue componenti.
Dal carrista, al cannoniere, al mitragliere, potete ricoprire una qualsiasi posizione lasciando al computer il controllo delle altre, o lasciare fare

Siete uno Stunt Man? Bravi! Perché con questo gioco potreste mettere alla prova le vostre capacità!

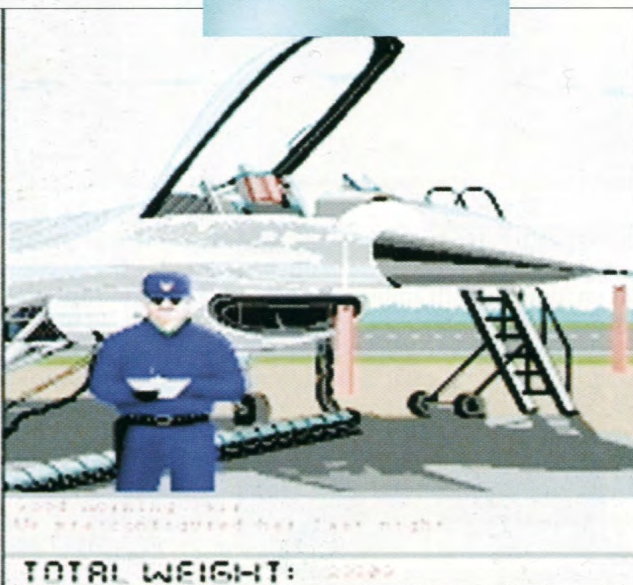
TECNICA & C.

Come potrete immaginare le pretese di questi giochi sono minime. Ammesso che esista, è sufficiente un 286 con 640 K di RAM, DOS 3.0 e, naturalmente, un CD ROM.
I giochi si accontentano anche della vecchia EGA (compatibile con la VGA, naturalmente) visto che sono tutti a 16 colori. Sono supportate AdLib e Sounblaster e, considerato che si tratta di simulatori, è consigliabile un joystick analogico, anche se andranno benissimo anche mouse e tastiera.

OPINIONE

Partiamo da una piccola, generica, considerazione: con tutta probabilità la maggiorparte dei possessori di CD Rom avrà acquistato la periferica CD solo dopo aver dotato il suo computer di schede 486 con local bus, scheda VGA da qualche milione di colori, scheda sounblaster, hard disk capiente e memoria in quantità. Tutta questa spesa per ritrovarsi a giocare con simulatori della passata generazione: sedici colori, grezzi poligoni senza traccia di texture mapping, fin troppo veloci per essere gestiti da un processore 486. C'è un grosso difetto alla base della scelta della Spectrum Holobyte di pubblicare in questa compilation i suoi vecchi giochi. non ne esiste uno che non sia stato da tempo superato per qualità (soprattutto per grafica) e la quantità (quattro giochi) non gli sopperisce.
Oltre tutto i giochi avrebbero comodamente potuto stare in pochi dischetti ad alta densità: mi spiace dirlo ma questo CD puzza di tentativo commerciale come pochi altri.

Quando dovete armare il vostro Falcon fatevi sempre aiutare da questo signore in carne: ne sa molto!

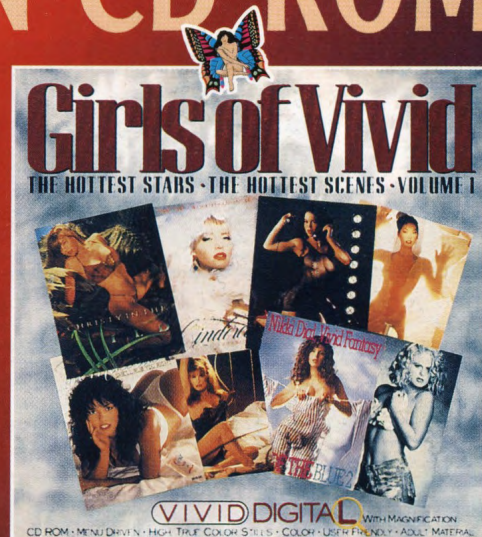
al computer tutto. Potete infatti controllare la missione semlicemente dal punto di vista strategico, sulla mappa, dando solo generiche indicazioni di direzione, velocià, etc. potendo così comandare diversi carri contemporaneamente. Peccato solo che il gioco sia abbastanza lento, decisamente poco spettacolare da vedere e, più degli altri giochi, puzzi decisamente di vecchio.

PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO
TORNADO
SEI AL COMANDO DI UNA SQUADRIGLIA COMPOSTA DA 6 TORNADO, AEREI CHE COMBINANO VELOCITÀ E POTENZA DI FUOCO STRAORDINARIE.
LANCIATI IN MISSIONI SOLITARIE O DI SQUADRA E SCOPRI QUANTO DI MEGLIO PUÒ OFFRIRTI TORNADO, LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI VOLO DEL MOMENTO:
• PROGETTATO IN COLLABORAZIONE CON LA RAF E LA BRITISH AEROSPACE.
• POSSIBILITÀ DI ALLENARSI CON IL "SIMULATORE A TERRA."
• PAESAGGI DETTAGLIATI.
• REALISMO INEGUAGLIABILE.
• OPPORTUNITÀ DI EFFETTUARE VOLI NOTTURNI E IN CONDIZIONI DI SCARSA VISIBILITÀ.
• SFIDE "TESTA A TESTA" CONTRO UN AMICO.
CADARIO
TORNADO
Digital Integration
IMMAGINA IL BRIVIDO...
... ORA PROVALO!
AMIGA
PC
RICHIEDE: 1 Mb, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATO: MOUSE. JOSTICK.
SCHEDE GRAFICHE: VGA.
SUPPORTA: SOUNDBLASTER, ADLIB, ROLAND SOUND CARDS.
DISPONIBILE ANCHE PER PC CD-ROM
CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177
LEADER
DISTRIBUZIONE
Digital Integration
© 1993 DIGITAL INTEGRATI

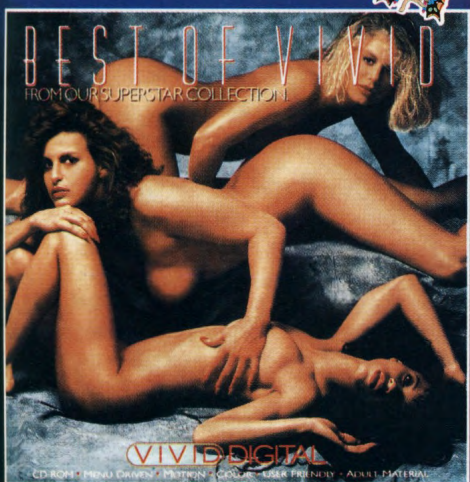
GIOCHI AMOROSI IN CD ROM

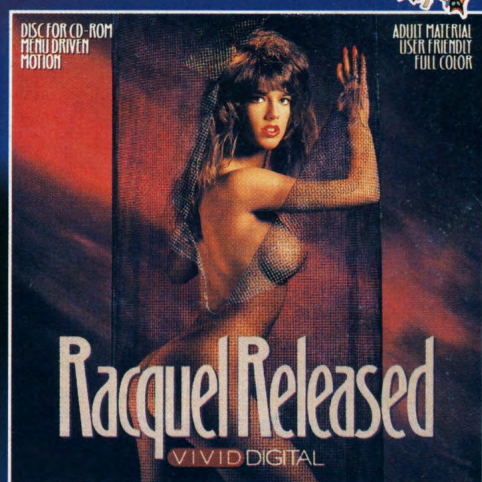
101 Sex Position, PRIMA PARTE: ti spiega e ti fa vedere 50 posizioni dell'amore. Una splendida collezione di immagini e di suoni.

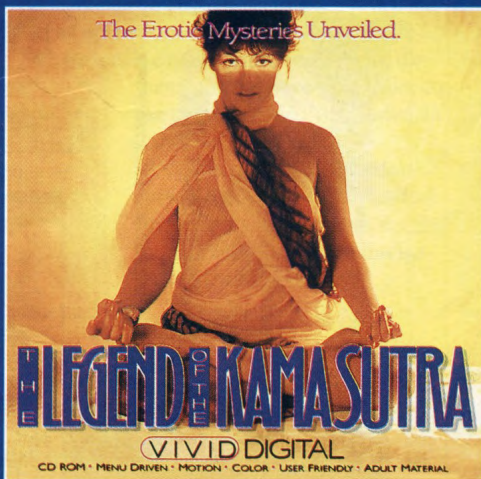
101 Sex Position, SECONDA PARTE: completa con le altre 51 posizioni la tua collezione. La qualità delle immagini e del sonoro è la stessa che hai apprezzato nella prima parte.

NOVITA'

TUTTI A LIT.
99.900
IVA INCLUSA

Girls of Vivid, PRIMA PARTE: più di 500 fotografie delle più belle ragazze di Vivid. Sfrutta tutte le possibilità del tuo computer e del tuo CD Rom, che ti permettono di giocare a tuo piacimento.

Girls of Vivid, SECONDA PARTE: puoi davvero crederci ! Altre 500 fotografie delle tue preferite. Sfrutta le possibilità delle "lenti d'ingrandimento Vivid".

Best of Vivid: puoi vedere ed ascoltare le tue ragazze preferite da sole, in due, tutte insieme, in un'infinita e meravigliosa varietà di giochi amorosi.

- PER IBM E COMPATIBILI
- facilità d'uso
- fedeltà delle immagini e dei colori
- filmati e suoni "vivi"

Racquel Released: ultimissima novità! Racquel, la protagonista, si "lascia andare" come l'hai sempre desiderata.

Mistique of the Orient 1: in oriente l'amore non è soltanto un piacere, è davvero un'arte. Imparala da queste immagini!

The Legend of the Kama Sutra: l'arte indiana "dell'amore", illustrata con immagini e suoni.

Bustin Out: la bellezza delle protagoniste "esplode" da un candido velo, come in queste immagini.

SE NE CONSIGLIA LA VISIONE AI MAGGIORI DI ANNI 18

PER ULTERIORI INFORMAZIONI:

Microsoft

Stefano Gallarini

MUSICAL INSTRUMENTS

Andando in giro per il mondo si scoprono strumenti davvero molto interessanti.

Se siete dei cultori della musica non potrete certo permettervi di non conoscere la stragrande varietà di strumenti musicali esistenti al mondo. Ecco dunque per voi un'enciclopedia interamente dedicata a questo straordinario universo.

Gli strumenti musicali sono molti, moltissimi. Forse la vostra conoscenza si limita al pianoforte, alla chitarra, al sax e ai violini, ma certo non ignorate il fatto che di strumenti musicali strani, e spesso sconosciuti, ve ne sono davvero moltissimi. Così, attraverso questo CD che la Microsoft stessa definisce "un viaggio interattivo nel mondo degli strumenti musicali", potrete scoprire quanto ingegno e quanta passione hanno contraddistinto l'uomo nel concepire e costruire gli strumenti del piacere musicale. Dalla Cina alla Russia, dall'Asia all'Europa, dall'Africa all'America, in ogni Paese sono stati inventati strumenti diversissimi fra loro e tutti straordinari, se non altro perché ognuno di essi rappresenta proprio la cultura di quel popolo, e di nessun altro.
Inizialmente il CD vi permette di scegliere fra quattro diverse sezioni: la Famiglie di Strumenti, gli Insiemi Musicali, gli Strumenti nel Mondo e gli Strumenti dalla A alla Z.
La prima sezione vi introduce nel mondo delle famiglie di strumenti divisi per genere: i legni, gli ottoni, gli strumenti a corda, gli strumenti a tastiera e le percussioni. Scelta la famiglia che vi interessa potrete vedere quali strumenti appartengono a quella determinata categoria e, scelto lo strumento potrete vedere quali sono quelli a questo deri-

Se sceglete di cercare uno strumento per nome, vi apparirà questa schermata.

Ecco come vengono disposti gli strumenti in un'orchestra che esegue musiche barocche.

Questo è il menu principale del programma.

vato. Per farvi un esempio concreto: se sceglierete gli strumenti a tastiera vi verranno mostrati dei gruppi che sono i pianoforti, i clavicembali, gli organi e i sintetizzatori. Se a questo punto sceglierete i clavicembali, vi verranno mostrati gli strumenti relativi a quello selezionato: il clavicembalo, il clavicordo, la spinetta e il clavinetto (una sorta di clavicembalo elettrico inventato nel 1960). A questo punto arriva il bello del CD, infatti di ogni strumento potrete conoscere molte cose, dalla pronuncia alle origini, dalla storia al "come funziona". Potrete poi sentirne il suono come strumento singolo o come strumento inserito in un contesto orchestrale. Ne capirete l'utilizzo (per esempio di un violino viene spiegata - con esempi sonori - la possibilità di suonarlo glissando, con l'archetto o pizzicandolo) ne conoscerete le possibilità e potrete anche sentire tutte le ottave (nota per nota) che lo strumento scelto è in grado di emettere. Insomma, lo potrete ascoltare e leggere come se si trovasse in un museo, con l'enorme vantaggio di poterlo sentire suonare.

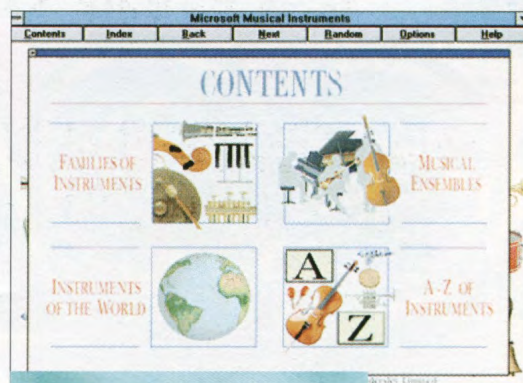
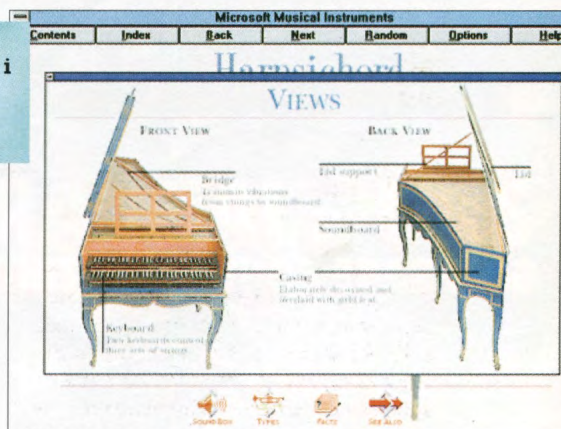
Le foto che accompagnano il programma sono di grandissima qualità, sia per quanto riguarda la definizione, sia per quanto riguarda i colori, come di grande qualità sono i suoni udibili. Non vengono infatti utilizzati suoni MIDI (e quindi generati dal computer stesso) ma bensì suoni originali registrati sul CD, e quindi di qualità nettamente superiore e, soprattutto, identica allo strumento originale.

I collegamenti fra uno strumento e l'altro poi sono molto ben congegnati, per cui vi sarà facilissimo passare da un violino a un Sarangi indiano senza problemi (vi state chiedendo che cos'è il Sarangi? Guardatevi il CD!) carpendone tutte le similitudini e le differenze.

La sezione degli insiemi musicali poi vi avvicina al mondo della musica da camera e delle orchestre, imparerete infatti a capire come vengono disposti gli strumenti (e quali) per eseguire un determinato genere musicale, come per esempio l'orchestra, la banda o il gruppo rock.

Se vi piace la musica e conoscete un po' l'inglese questo è un titolo molto curioso, estremamente educativo e decisamente interessante.

Anche il clavicembalo ha i suoi segreti, e questo programma ve li fa scoprire tutti.

Una band Rock Fusion è composta così... avrete capito che è la musica che preferiamo qui!

OPINIONE

Mi piace la musica: suono il pianoforte, la chitarra e canto, ma vi giuro che non sapevo esistessero così tanti strumenti nel mondo. E' straordinario poterli scoprire e sentire, e soprattutto è meraviglioso ascoltare come e quanto si inseriscono in determinati contesti storico-culturali e geografici. Questo Musical Instruments è un titolo davvero consigliato ed estremamente culturale: se lo traducessero in italiano sarebbe veramente un gran bella cosa. Io personalmente ve lo consiglio, sempre che siate dei veri criosi in fatto musicale.

TECNICA & C.

Musical instruments gira solo sotto Windows 3.1 e superiori. La scheda grafica è VGA ma la Super VGA è decisamente consigliata. Essenziale ovviamente la scheda sonora.

EDUCAZIONE & DIVERTIMENTO

Ecolandia

Per conoscere e imparare... divertendosi!
Realizzato in collaborazione con esperti di problemi ambientali, psicologi e pedagogisti, richiede all'utente di analizzare differenti soluzioni per i problemi ambientali di tre paesi: Acquaforte, Verdebosco, Pianarossa. E' possibile reperire le informazioni necessarie entrando in 4 diversi ambienti: il municipio, per acquisire nozioni sul territorio, le attività produttive, le risorse naturali; la biblioteca, che dà accesso ai testi di carattere scientifico sui problemi ambientali; gli archivi, per reperire giornali, leggi, notizie sui vari organismi pubblici che si occupano di ambiente; la piazza, dove è possibile raccogliere le opinioni degli abitanti del paese. E' prevista anche la possibilità di creare un proprio centro abitato, costruito sulla base dei dati e delle informazioni raccolte. Il programma è destinato a ragazzi tra i 10 e i 16 anni.

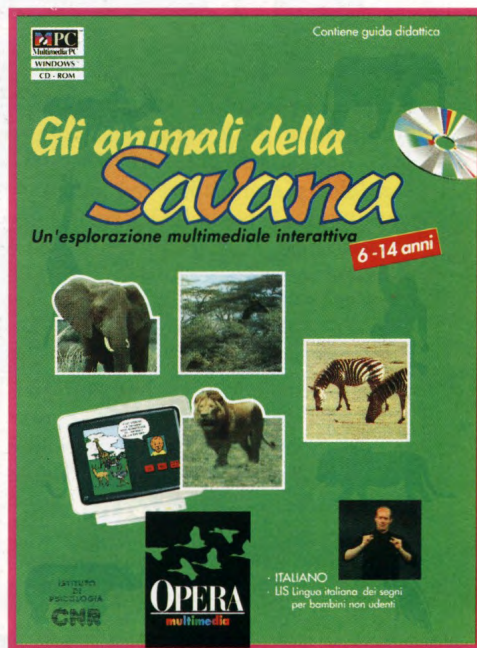
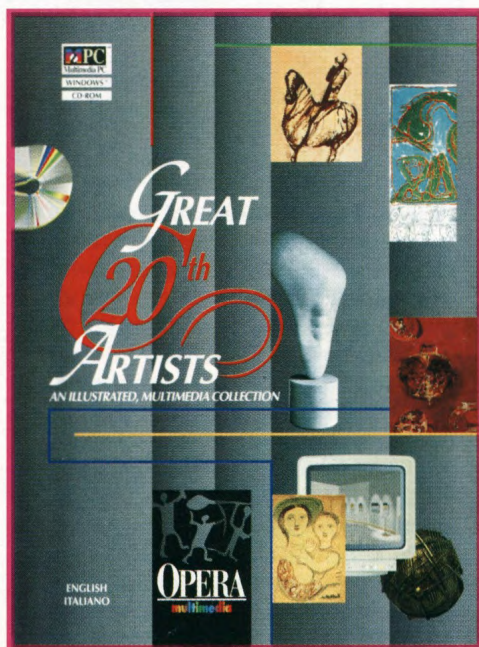
- Italiano
- Nella confezione una guida didattica

GIA' DISPONIBILE A CATALOGO

GUIDE MULTIMEDIALI

(GRANDI ARTISTI DEL NOVECENTO)

Una galleria d'arte virtuale.
Il primo 'anello' di una collana dedicata alle collezioni d'arte e ai musei. Raccoglie in modo innovativo una scelta critica di oltre 160 opere figurative contemporanee. Sono presentati 87 autori, tra i quali: Klee, Morandi, De Chirico, Manzù, Botero. Le sculture e i quadri sono disposti in una galleria d'arte realizzata in modo virtuale, suddivisa in 8 sale: è possibile così passare da una sala all'altra a proprio piacimento e ammirare le opere, come se fossero realmente esposte di fronte al visitatore. Il percorso multimediale consente inoltre una lettura critica, arricchita da fotografie, schede biografiche e alcune interviste esclusive filmate degli artisti.

- Italiano/Inglese

Gli animali della Savana

Alla scoperta delle meraviglie della natura!
Una simpatica guida alla scoperta di un mondo affascinante per stimolare l'utente a muoversi in modo autonomo all'interno dei differenti percorsi proposti. Realizzata in coedizione con il CNR (Istituto di Psicologia di Roma) e in collaborazione con il gruppo SILIS (Studio e Informazione Lingua Italiana dei Segni), l'applicazione ha un obiettivo didattico e formativo ed è destinata a bambini e ragazzi tra i 6 e i 14 anni. L'opera si rivolge anche ai bambini non udenti in quanto la descrizione dei filmati è disponibile nella versione della Lingua Italiana dei Segni. Questa applicazione richiede un computer MPC dotato di microprocessore 486 o equivalente.

- Italiano
- Nella confezione una guida didattica

Icom

Stefano Gallarini

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

Visto il grande successo che l'attrice Angela Lansbury riscuote grazie alla serie di telefilm gialli "La Signora In Giallo" in onda su RAI 1 alle 12 e 35, vi farà senz'altro piacere sapere che anche per voi si profila la possibilità di smascherare i veri colpevoli di tre differenti casi grazie al vostro incredibile intuito e alle vostre capacità deduttive.
Consulting Detective è un vero e proprio film interattivo che durerà per ben tre differenti partite, poiché proprio tre sono i casi che dovrete risolvere, ognuno separatamente dall'altro: The Solicitous Solicitor, The Banker's Final Debt e The Thames Murder.
Nel primo caso viene ritrovato morto un Casanova senza scrupoli apparentemente ucciso da un attacco di cuore di cui, si dice in giro, soffriva molto. Ma la vostra infallibile deduttività vi porta subito a pensare che la causa reale del decesso sia dovuta a un potente veleno somministrato da qualcuno. Quale il movente e, soprattutto, chi il colpevole? A voi la soluzione!
Nel secondo caso invece vi troverete di fronte a un omicidio alquanto strano: lui è un banchiere superlavoratore, un po' stressato certo, ma comunque gran lavoratore. Silenzioso, taciturno, tranquillo, apparentemente lontano da ogni possibile coinvolgimento con la malavita, ma qualcuno l'ha voluto zittire per sempre. Chi?
Nell'ultimo caso invece vi troverete

Ho trovato un indizio: sarà utile per capire meglio chi incriminare. Ma certo non sarà facilissimo... anzi!

La lente di ingrandimento vi permetterà di vedere meglio il giornale e leggere le inserzioni.

Tre casi apparentemente semplici si fanno strada nel vostro studio: sono tre omicidi di natura completamente diversa raccontati attraverso le immagini di un film. Voi siete Sherlock Holmes e dovrete smascherare i veri colpevoli.

Questo è la schermata di gestione del gioco: le icone rappresentano in ordine: la schermata per salvare o caricare una partita, il taccuino personale, l'agenda, il giornale, la carrozza per spostarsi, l'archivio della polizia, gli aiuti degli irregolari e la schermata dell'imputazione.

Se andate dalle persone giuste intavolerete discussioni molto interessanti per la soluzione del caso.

Dal taccuino potrete scegliere dove andare a fare una visitina.

L'inizio del secondo racconto giallo di questa trilogia.

nuotanti nelle onde del Tamigi, il mitico fiume londinese. Questa volta però i morti sono cinque: cinque vittime di un serial killer o cinque casi isolati avvenuti curiosamente nello stesso periodo? Chissà!
Tre casi molto diversi dunque che dovrete risolvere grazie a un archivio, alla vostra agenda e all'aiuto degli "irregolari", i ragazzini amici di Sherlock Holmes che per pochi soldi sono disposti a dare soffiate e a infiltrarsi dappertutto.
Il vostro compito è semplicissimo: dovrete solo consultare la vostra agenda e decidere dove andare a fare una visitina; se ci sono indizi assisterete a un pezzetto di film, girato appositamente per quest'occasione, con tanto di attori. Una volta vista la sequenza (che potrete rivedere grazie a una specie di telecomando, come se aveste un videoregistratore) potrete decidere di andare da qualche altra parte o di inserire il nome di chi avete interpellato nel vostro blocco per gli appunti.
Oltre a questi utili oggetti potrete anche accedere all'archivio della polizia di Londra (tanto per avere informazioni su vittime e personaggi) e chiacchierare con gli Irregolari per carpire qualche utile informazione su qualcuno.
Se avrete recuperato indizi sufficienti per risolvere ogni singolo caso, potrete accedere alla soluzione del caso che, se corretta, vi decreterà vincitore con tanto di punteggio, altrimenti potrete proseguire le indagini e provare in un secondo tempo.
Oltre a questo avrete anche la possibilità di leggere il giornale del giorno che vi interessa e trovare, magari fra gli annunci, degli indizi molto interessanti.
Ecco insomma la vostra vita di detective: girare per le strade di Londra, aguzzare la vista, aprire le orecchie e dedurre, dedurre e dedurre: un bel da fare!

Ecco il giornale dal quale potrete estrapolare interessante notizie: una copia di quello che è scritto nel CD la troverete, stampata, all'interno della confezione.

TECNICA & C.

Il Dos richiesto è almeno il 3.3, il CD-Rom deve avere una velocità di almeno 150Kb. al secondo. Per la grafica è sufficiente la scheda VGA. Poi ci vuole una scheda sonora (nel caso abbiate la Ad Lib, avete bisogno di quella Gold) e almeno un 286 a 12Mhz con 640K di Ram (520 disponibili).

OPINIONE

**Amo i gialli e seguo con assiduità "La Signora In Giallo", ovvero le avventure della scrittrice Jessica Fletcher (l'attrice Angela Lansbury) che, grazie al suo fiuto infallibile, riesce sempre a scovare il vero assassino dei delitti che quotidianamente avvengono intorno a lei (che sfortuna!). Potrete quindi dedurre che per me giocare a Sherlock Holmes è stata davvero un'esperienza molto interessante. Purtroppo però il gioco si rivela piuttosto meccanico: la storia è già impostata e voi dovrete esclusivamente cercare il filo conduttore di tutta la vicenda assistendo a tutti i pezzetti che compongono il filmato intero. Se poi non conoscete l'inglese a menadito avrete anche qualche difficoltà poiché, al contrario di Dracula Unleashed (gioco creato dallo stesso autore e recensito sul numero scorso di CD Magazine), qui non dovrete tenere un diario nel quale scrivere le cose che vi sono capitate: scrivere ciò che avete visto, infatti, aiuterebbe a capire meglio le situazioni che magari non avete compreso bene.
Non sarà facile quindi portare a termine con successo i tre gialli raccontati in questo cd, ma senz'altro, se vi piacciono le storie di questo tipo, gli dedicherete del tempo, anche perché in fondo si può sempre dare la soluzione sbagliata senza dover ricominciare da capo.
Un buon gioco dunque per chi ama questo genere e, necessariamente, per chi conosce bene la lingua inglese: a quando il doppiaggio in italiano?**

GIOCHI

7th GUEST 2 CD M/P 125.000

BEST OF MICROPROSE GAMES	M/P	95.000
XF 5700 MANTIS EXP. FIGHTER	P	80.000
REBEL ASSOULT	P	120.000

BATTLE CHESS ENHANCED M/P 110.000

TORNADO FLIGHT COMBAT	P	85.000
GUNSHIP 2000	P	96.000
LUCAS GAMEPAK 1	M	95.000
PC-SIGWORLD OF GAMES	P	78.000

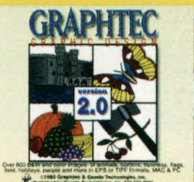
HELL CAB M/P 150.000

F-15 STRIKE EAGLE III	P	100.000
GAME MASTERVERS. 2/3 cad.	P	75.000

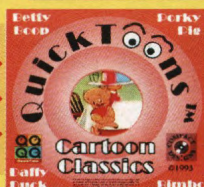
JOURNEYMAN PROJECT M/P 130.000

DESKTOP PUBLISHING

FANTAZIA FONTS P 75.000

EPS PROFESSIONALVOL. 1/2	M/P	230.000
FONT PROVOL. 1/2	M/P	68.000
CLIP ART MASTERPIECE (3 CD!)	M/P	130.000
GRAPHIC UNIVERSE	P	65.000
INTERNATIONAL GRAPHIC LIBRARY	M/P	160.000
PHOTOPROVOL. 1-2-3-4-5-6-7 cad.	M/P	180.000
QUICK ART DE LUXE (3000 CLIP ART)	M/P	380.000
DONATELLI PORTFOLIO: LINGERIESVOL. 1&2	M/P	155.000
DONATELLI PORTFOLIO: LINGERIESVOL. 3	M/P	155.000

GRAPHTEC G.DESIGN M/P 105.000

BUSINESS BACKGROUND	M/P	65.000
GIF GALAXY (2 CD!)	P	105.000
FRESH ARTE	M/P	110.000

MULTIMEDIA

QUICKTOON'S CARTOON 1/2 M/P 70.000 cad.

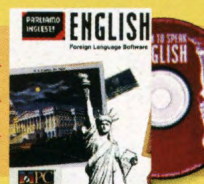
HARD DAY'S NIGHT (THE BEATLES)	M/P	77.000
MICROSOFT MUSICAL INSTRUMENTS	M/P	115.000
MICROSOFT ART GALLERY	M/P	115.000
MICROSOFT DINOSAURS	M/P	115.000
MICROSOFT MULTIMATE ROBOT	M	115.000
PETER GABRIEL - XPLORA 1	M	140.000

SEX ON CD

BARE ASSETS M/P 151.000

GLAMOUR GIRLS OF 1943	M/P	120.000
T &A TO MAXX	P	50.000
HIDDEN OBSESSION	P	115.000
THE BEST OF ... INFERNO	M/P	120.000

EROTICAFÈ CD-ROM M/P 159.000

LINGUE STRANIERE

PARLIAMO INGLESE! M/P 145.000

ASTRONOMIA

RETURN TO THE MOON	P	60.000
MURMURS OF EARTH	M/P	90.000
SO MUCH SPACE	P	60.000
STELLE, PIANETI E DINTORNI (ITALIANO!)	P	62.000
VIKING ORBITER OF MARS (10 CD!)	M/P	230.000
GALILEO CRUISE IMAGING (5 CD!)	M/P	160.000

PROGRAMMAZIONE

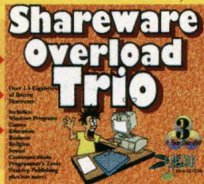
PROGRAMMER'S ROM	P	85.000
DISC OF THE FUTUREVOL. 2	M/P	150.000
LINUX/GNU/X (YGGDRASIL)	P	70.000

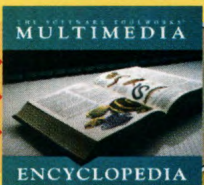
SHAREWARE

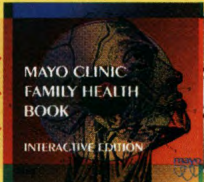
EDUCORP 8.0 2 CD-ROM M 220.000

BBS IN A BOXVOL. 10	M	150.000
INFO-MAC (GEN/94)	M	58.000
NAUTILUS BACKPAK ULT. VERSIONI	M/P	99.000
HYPERCARD STACKS	M	75.000
PC-SIG LIBRARY VERS. 13	P	85.000
NIGHT OWL'S VERS. 11	P	85.000

QRZ! HAM RADIO dic/93 P 35.000

CICA WINDOWS (DIC/93)	P	35.000
SIMTEL20 MSDOS (NOV/93)	P	35.000
LIBRIS BRITANNIA VERS. 3 (DIC/93)	P	85.000
SO MUCH SHAREWARE VERS. 4	P	70.000
SIX PAK (6 CD!)	P	150.000
MEGA ROM GOLDMINE)	M	120.000

SHAREWARE OVERL.(3CD!) P 70.000

ENCICLOPEDIE

GROLIER 6.0 ELECTRONIC ENCYCLOPEDIA M/P 130.000

THE AIRCRAFT ENCYCLOPEDIA	P	95.000
THE PLANT DOCTOR	P	80.000

MAYO CLINIC F.HEALTH P 95.000

MICROSOFT ENCARTA 94 P 280.000

LETTERATURA

LA DIVINA COMMEDIA - INFERNO (ITA)	P	88.000

ORARI DI APERTURA:
LUN/VEN 9.30-13.00/14.00-18.00
FAX 24h/24 02/66.71.33.49

TEL. 02/66.71.33.88

M = TITOLI MAC • PC = TITOLI PC
I PREZZI SONO ESCLUSI DI IVA, TRASPORTO E CONTRASSEGNO.

oppure il catalogo completo con oltre 400 titoli.

Legend

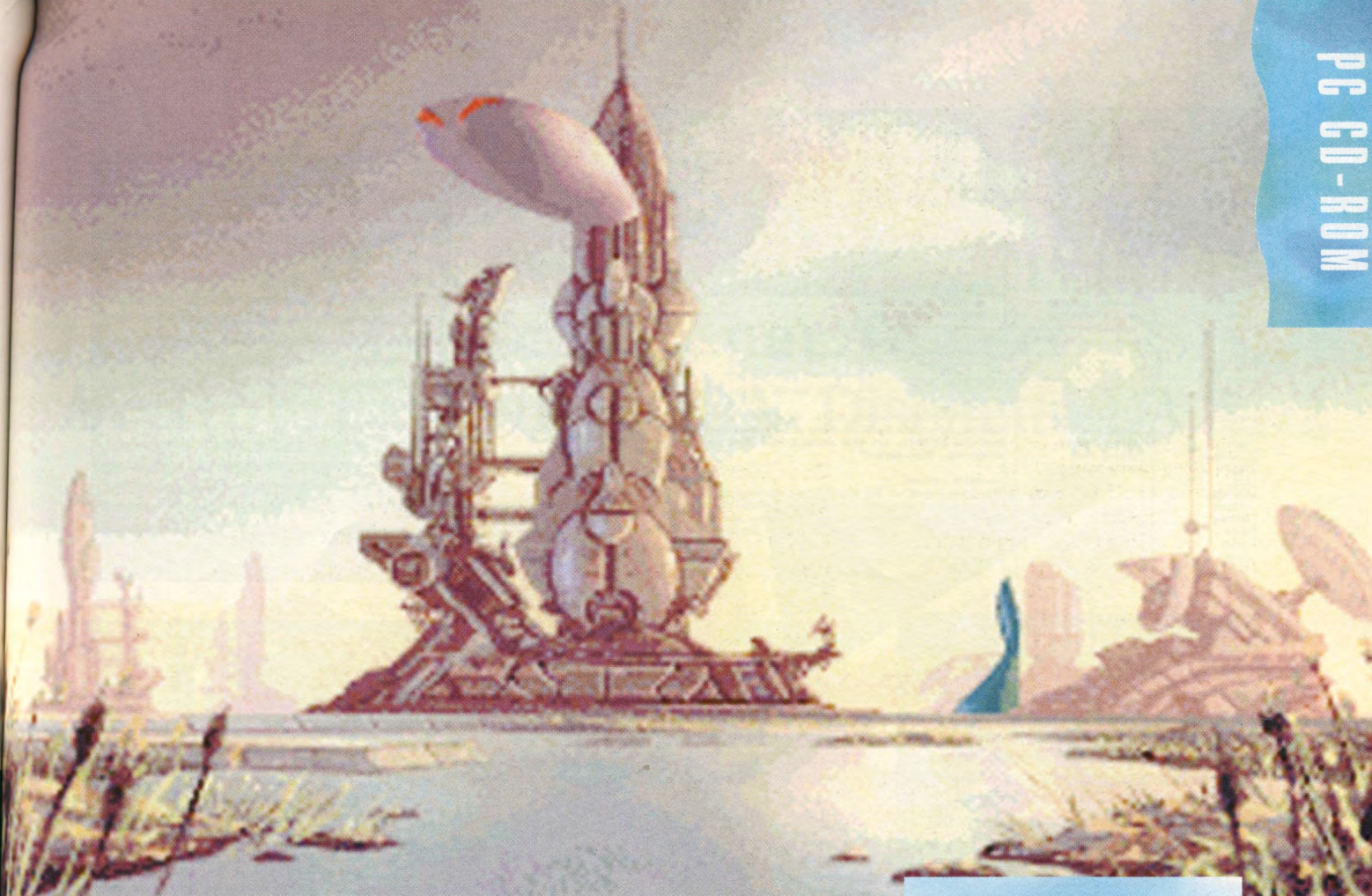
Stefano Giorgi

GATEWAY II: HOMEWORLD

Un'avventura ambientata nel futuro che ci riporta nel passato: a un passato dei giochi su computer in cui le avventure non erano semplicemente grafiche e comandate dalla semplice pressione sul mouse come quelle portate in auge dalla Sierra, ma in cui la comunicazione con l'avventura avveniva, se vogliamo, in modo più umano, scrivendo testualmente quale azione volevamo far compiere al nostro personaggio...

Se avete letto il romanzo di Frederik Pohl (di cui sono completamente all'oscuro) a cui l'avventura si ispira saprete già tutto dello scenario in cui è ambientata. Dopo la scoperta di un'antica stazione spaziale aliena, la Gateway, l'umanità ha compiuto passi da gigante sfruttando le conoscenze tecnologiche della razza aliena, gli Heechee, misteriosamente scomparsi. Ben presto si scopre anche il motivo della sparizione: gli Assassini, un'altra razza aliena dalle attitudini particolarmente bellico-

La città di notte ha sempre un fascino incredibile: ma quest'avventura forse non è proprio all'altezza.

Una delle schermate grafiche a pieno schermo di quest'avventura testuale. Lei non è bellissima ma vi sarà molto utile.

Una delle belle immagini di questa avventura grafica.

se. Nel primo gateway siete riusciti a nascondere la presenza della Terra alle sonde degli Assassini, ma adesso un gruppo di terroristi ha intenzione di portare gli Assassini sulla Terra e voi vi trovate, vostro malgrado, presi nel mezzo, in un'avventura che vi porterà ad esplorare nuovi mondi (il resto ve lo risparmio) fino ad arrivare là, sul mondo natale dei tutt'altro che estinti Heechee. Questa non è certo la prima avventura della Legend, l'identica interfaccia utente utilizzata per Homeworld fa infatti il suo debutto tre anni fa con la serie degli Spellcasting, una serie di divertenti avventure piene di discinte signorine realizzate da Steve Meretzky, un piccolo mito degli albori delle avventure testuali.

Ma cosa sono queste avventure testuali? Semplice, avventure in cui le azioni da svolgere vengono scritte utilizzando il vocabolario a disposizione: dalle più semplici come "Picchia Petrullo" a "Lascia cadere il monitor sul piede sinistro di Petrullo", dipende essenzialmente dalla cura con cui è stato programmato il parser, ovvero l'interfaccia che gestisce la comprensione del vocabolario.

Questo in origine, il sistema della Legend è stato migliorato con alcune finestre con tutti i vocaboli a disposizione,

A parte il letto in grafica, tutto il resto del gioco è basato sul testo con la lista degli oggetti e dei verbi a vostra disposizione contenuta nelle colonne a sinistra.

Questa è una delle locazioni presenti nel gioco: la rosa dei venti in alto vi mostra le direzioni possibili.

In questa casella centrale dovrete inserire la risposta alla domanda che il gioco vi pone.

TECNICA & C.

Il gioco si accontenta per, quanto riguarda il processore, anche di un 286, purché dotato di scheda VGA, di 640 K di RAM e di un Hard Disk con una decina di mega liberi. Se poi la scheda video è una Super VGA VESA, potete anche sfruttare un non eccezionale modo 800x600 a 16 colori. Sono supportate tutte le più diffuse schede audio: Adlib, Soundblaster, e Roland MT-32 e MPU-401. Visto che si tratta di un'avventura testuale è consigliabile anche una discreta padronanza della lingua inglese o una mano molto veloce a sfogliare il dizionario.

OPINIONE

Sviluppare un'avventura testuale è molto più difficile che non crearne una grafica. E' anzitutto meno spettacolare graficamente: tutto dipende dalla qualità del parser, dall'elasticità con cui il computer riesce a comprendere i termini e le frasi che immettiamo. In compenso consente, almeno in teoria, una maggiore varietà nelle azioni, nella loro complessità e, in definitiva, Una maggiore dinamicità dell'avventura. Purtroppo Gateway, pur presentando un'interfaccia abbastanza facile da usare con gli elenchi di tutti i verbi e gli oggetti utilizzabili e non brilla particolarmente per la qualità del parser, inoltre non sfrutta le sue capacità per creare un'avventura particolarmente interattiva e articolata: l'impressione è di uno sviluppo della vicenda abbastanza meccanico e lineare.
Da Spellcasting ha poi ereditato il sistema a tempo: avete un numero limitato di mosse a disposizione per compiere alcune azioni, pena la morte. La cosa, invece di essere da stimolo, non permette di esplorare con calma le locazioni e risulta spesso e volentieri frustrante.

Living Room Sat, 8:04a
SmartBuilding System has detected a fire emergency."
"Attention, homeowner! Priority One! The SmartBuilding System has detected an earthquake measuring 99.99 on the Richter scale."
"Attention! Priority One! The SmartBuilding System is registering a shortage of Heineken beer in the kitchen cooler."
"Attention! Priority One! The SmartBuilding System has detected an oversupply of Chips Ahoy chocolate chip cookies in kitchen bin 7."
"The SmartBuilding..."
The voice drones on and on, reciting a litany of disasters, shortages, and oversupplies. It appears that you have thoroughly and completely hosed the SmartBuilding system.
[Your score has just gone up by 10. NOTE: You can activate and deactivate score-change notification using the NOTIFY command.]

>the question is: is Mirko really that fat?
[You don't need to use the word "question" in this game.]

Una delle situazioni in cui prima o poi capiterete giocando quest'avventura.

un'altra finestra in cui vengono elencati gli oggetti presenti nel luogo in cui vi trovate, un sistema mapping automatico per avere rapidamente sott'occhio le locazioni in cui siete passati, è perfino possibile compiere alcune azioni molto semplici cliccando con il mouse sull'immagine statica. Sono poi state aggiunte delle sezioni come quelle dei dialoghi che si svolgono con un sistema diverso. Si tratta comunque di miglioramenti formali: l'essenza di avventura testuale è rimasta invariata.
Ultime considerazioni riguardo alla versione CD. Rispetto a quella su dischetto non ha guadagnato moltissimo: sono state aggiunte diverse animazioni in rendering 3D, un'ennesima conversione pressoché invariata.

Help | Picture | Half | Map | Text | Inventory | Erase | Look | Do | Up | Down | In | Out

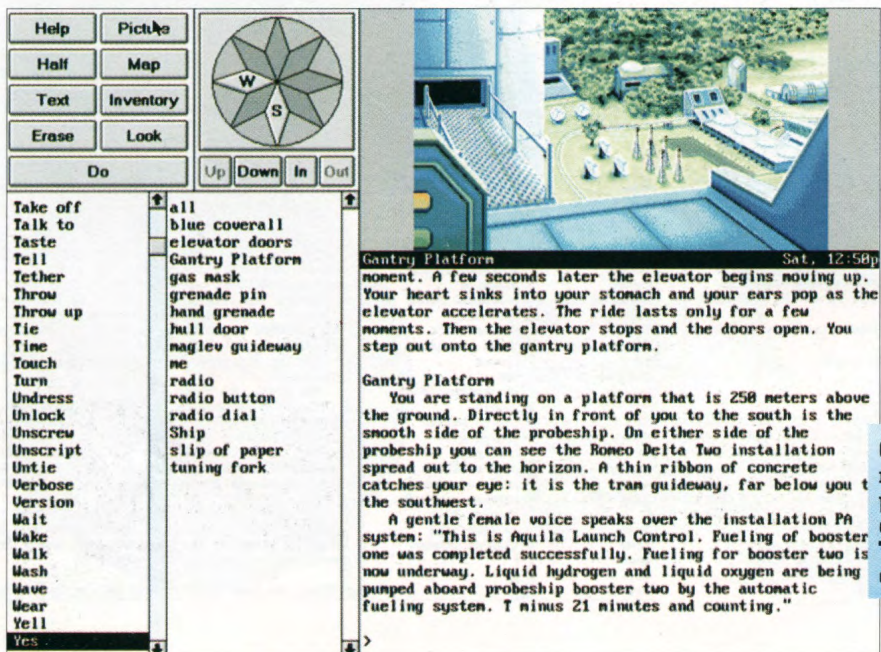
Take off, Talk to, Taste, Tell, Tether, Throw, Throw up, Tie, Time, Touch, Turn, Undress, Unlock, Unscrew, Unscript, Untie, Verbose, Version, Wait, Wake, Walk, Wash, Wave, Wear, Yell, Yes

all, blue coverall, elevator doors, Gantry Platform, gas mask, grenade pin, hand grenade, hull door, maglev guideway, me, radio, radio button, radio dial, Ship, slip of paper, tuning fork

Gantry Platform Sat, 12:50p
moment. A few seconds later the elevator begins moving up. Your heart sinks into your stomach and your ears pop as the elevator accelerates. The ride lasts only for a few moments. Then the elevator stops and the doors open. You step out onto the gantry platform.

Gantry Platform
You are standing on a platform that is 250 meters above the ground. Directly in front of you to the south is the smooth side of the probeship. On either side of the probeship you can see the Romeo Delta Two installation spread out to the horizon. A thin ribbon of concrete catches your eye: it is the tram guideway, far below you t the southwest.
A gentle female voice speaks over the installation PA system: "This is Aquila Launch Control. Fueling of booster one was completed successfully. Fueling for booster two is now underway. Liquid hydrogen and liquid oxygen are being pumped aboard probeship booster two by the automatic fueling system. T minus 21 minutes and counting."

>

Giocando quest'avventura migliorerete il vostro inglese scritto: per quanto riguarda il parlato dovrete optare per giochi come Days Of The Tentacle o Sam & Max della Lucas Art o ai titoli d'avventura della Sierra.

PHILIPS

Luca Reynaud

VOYEUR

Un occhio al telegiornale fa sempre bene, e poi è meglio lei che Emilio Fede, no?

Quello si arrabbia e lei prende appunti: qui fra segretaria e moglie ci scappa la... scappatella!

Reed Hawke, ricchissimo industriale, sta per candidarsi alle elezioni per la presidenza degli Stati Uniti; purtroppo ricerche molto dettagliate svolte sul suo passato dai servizi segreti hanno portato parzialmente alla luce alcuni presunti scandali prontamente insabbiati, facendo sorgere il dubbio sulla sua affidabilità come capo dello stato americano. Grazie alle sue non indifferenti possibilità economiche, Reed Hawke è sempre riuscito a eliminare tutte le possibili prove dei suoi criminosi intenti del passato, e così se si vuole riuscire a incastrarlo prima del suo discorso ufficiale bisogna tenerlo sotto stretta sorveglianza e sperare in una sua mossa falsa. Fortunatamente ha deciso di passare l'ultimo fine settimana prima del suo debutto in politica insieme ai suoi parenti più stretti nel suo bellissimo maniero; fonti certe hanno rivelato che molti dei suoi familiari sono in possesso di informazioni sul suo passato capaci di rovinargli irrimediabilmente la reputazione, e si teme che la sete di potere possa spingere il ricco magnate a eliminare fisicamente e definitivamente qualsiasi ostacolo possa frapporsi tra lui e i suoi futuri progetti. Il vostro scopo sarà quello di

Da qualche parte dietro le luminose finestre della residenza di Reed Hawke si stanno progettando oscuri complotti e tenebrose vendette; c'è chi ha molto da nascondere, c'è chi invece ha tenuto nascosto per troppo tempo alcune notizie e c'è chi è pronto a uccidere pur di diventare presidente degli Stati Uniti. A nostra disposizione abbiamo soltanto una telecamera e una posizione ottimale da cui spiare e il nostro scopo è evitare una terribile tragedia e raccogliere abbastanza prove per incastrare il colpevole: è finalmente giunto il momento di guardare, ma state attenti a non farvi beccare...

Vedete il grosso orecchio? Posso ascoltare una conversazione telefonica di tutto rispetto!

tenere sott'occhio per due giorni di seguito la sua residenza e riprendere con la telecamera tutte le principali scene che avverranno in quel luogo nella speranza di raccogliere abbastanza prove per incastrarlo, possibilmente mettendo in salvo la presunta vittima da possibili danni fisici: bene, preparatevi ad entrare nell'intimità della famiglia Hawke e a portar luce sui numerosi misteri che aleggiano sui suoi membri...
All'inizio del gioco (dopo la bella presentazione che vi "aiuterà" ad entrare nello spirito di Voyeur), vi ritroverete in un appartamento di fronte alla residenza Hawke; qui potrete vedere il telegiornale (che vi fornirà interessanti informazioni sulla campagna elettorale di Reed), chiamare la polizia (da farsi soltanto se si è in possesso di prove inconfutabili di omicidio), rivedere le varie riprese girate con la telecamera, spedire un nastro a un particolare personaggio per avvertirlo in tempo di un incombente pericolo o, cosa più interessante, spiare le varie camere usufruendo del potente zoom in dotazione. Spostando il vostro cursore sulle varie finestre della villa potrà capitare che questo cambi improvvisamente forma, informandovi in questo modo sul tipo d'azione che si sta svolgendo al suo interno; a seconda che compaia una lente d'ingrandimento, un orecchio, o un occhio, significa che potrete analizzare nel primo caso degli oggetti particolarmente interessanti disposti in giro per la camera come diari, foto con dediche, terminali etc., nel secondo di origliare una comunicazione telefonica o un colloquio tra due persone e infine nel terzo caso (sicuramente il più importante al fine della soluzione del gioco), assisterete a una bellissima animazione dei vari personaggi ottimamente digitalizzata, attraverso cui assimilare utili informazioni analizzando le loro interazioni. Poiché tutte le azioni avvengono simultaneamente (per esempio se state guardando in cucina potreste perdervi un colloquio importante nello studio), risulta fondamentale non farsi distrarre da false piste

Si scartano i pacchi, ci si imbarazza, si ascolta e si voyèureggia in questo bel gioco!

Guarda che bella letterina ti ho scritto! Ti piace? Sono felice! Ma cosa ci fai in mutande? Certo che avere una telecamera così potente è una gran bella cosa, ma sono certo che se fosse capitato a me avrei trovato di fronte solo la Laurito!

Un po' di pausa fa sempre bene... ma non in camera da letto, a meno che non si voglia fare qualcosa d'altro!

Hey, che bel paio di bocce! Scusate, ma lei sta mostrando proprio quelle!

Bel modo di fare all'amore... ammesso che stiate per fare quello! Ah, no, è solo l'insegnante di arti marziali!

disposte qua e là (la bella nipotina che si spoglia, il figlio che litiga con la moglie, etc.), e concentrarsi invece sugli avvenimenti principali del gioco; infatti ogni partita è diversa dalle altre poiché ogni volta sarà un familiare diverso a mettersi contro Reed, ottenendo così un ragionevole numero di trame diverse e aumentando la longevità e la giocabilità del prodotto. Sarà la sorella Margaret che ha visto morire il padre in modo molto "misterioso" a denunciare il nuovo candidato alla presidenza della Casa Bianca? Oppure avverrà un tragico incidente e la povera donna precipiterà per le scale rompendosi l'osso del collo? Bah, questi sono solo due dei molti finali diversi che potrete godervi giocando a Voyeur: scoprire tutti gli altri così come venire a conoscenza dei terribili segreti di casa Hawke è un'avventura veramente affascinante anche se, come scriverò tra poco nel commento, alla lunga un po' ripetitiva.

Al nostro neo-presidente piacciono le belle donne...

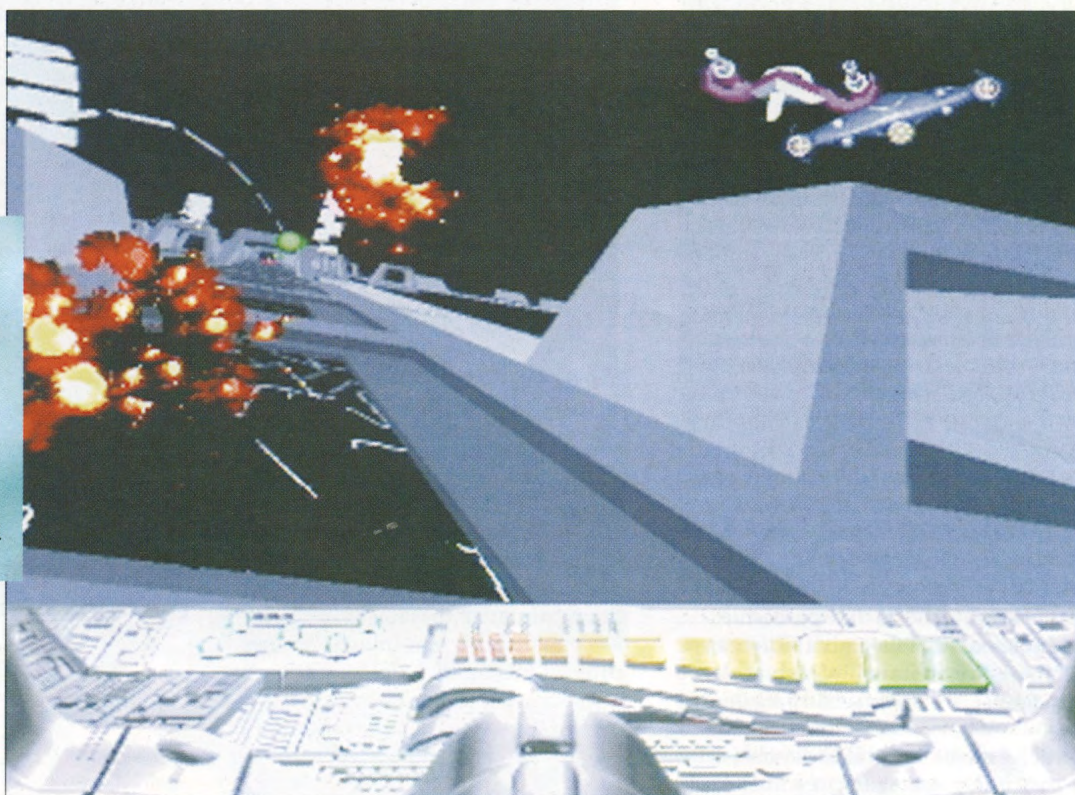
Hey, hai capito male! Non dovete vestirvi! Dovete fare esattamente il contrario!

OPINIONE

Sicuramente ci troviamo davanti a un prodotto veramente innovativo con delle buone possibilità di imporsi nel campo ludico del CD-I; l'aspetto grafico e musicale del gioco è di tutto rispetto, con delle immagini e un sonoro digitalizzato veramente bellissimo, rendendo così la sensazione di spiare a una finestra incredibilmente realistica e affascinante. Benché alle prime partite si è subito conquistati dal gioco, purtroppo col tempo le varie scene si ripeteranno con troppa frequenza rischiando di togliere il divertimento stesso e l'eccitazione di guardare qualcosa di nuovo. In poche parole abbiamo di fronte un titolo sicuramente interessante che alla lunga rischia di diventare ripetitivo e un po' scontato: ma comunque vale la pena acquistarlo.

Luca Reynaud

KETHER

Altro incontro spaziale e altro giro di ruota... non sempre le cose andranno per il meglio, soprattutto all'inizio del gioco.

Nelle immensità dello spazio buie forze stanno rapidamente estendendo il loro dominio su interi pianeti e sistemi solari, sottomettendo spietatamente ogni tipo di civiltà al proprio volere; fortunatamente una antica razza di guerrieri spaziali segue da millenni il procedere del male e anche questa volta è pronta ad agire per porre un definitivo rimedio alla pericolosa situazione instauratasi nella galassia di Kether. Il momento del risveglio è ormai giunto, il combattimento sta per iniziare...

Svolgere il ruolo di Cavaliere della Luce a tempo pieno può dare le sue belle soddisfazioni, ciò nonostante passare qualche secolo in ibernazione ionica gi-

Gran belle immagini per una vicenda spaziale di tutto rispetto, con i tramonti che ricordano la magia dell'estate.

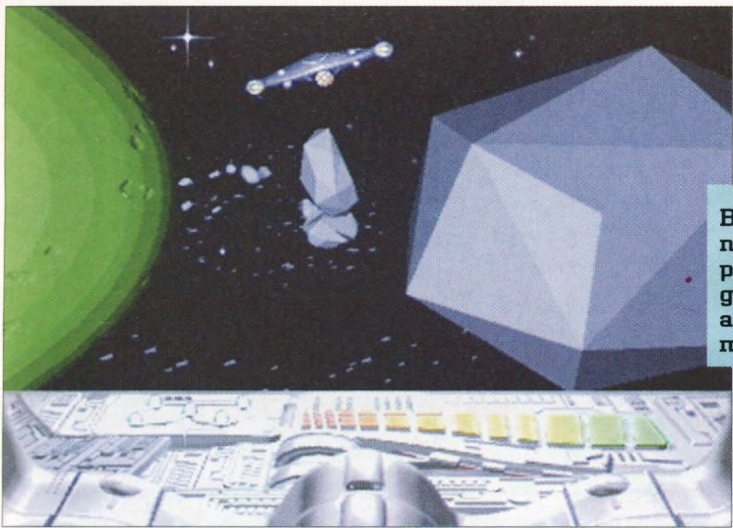
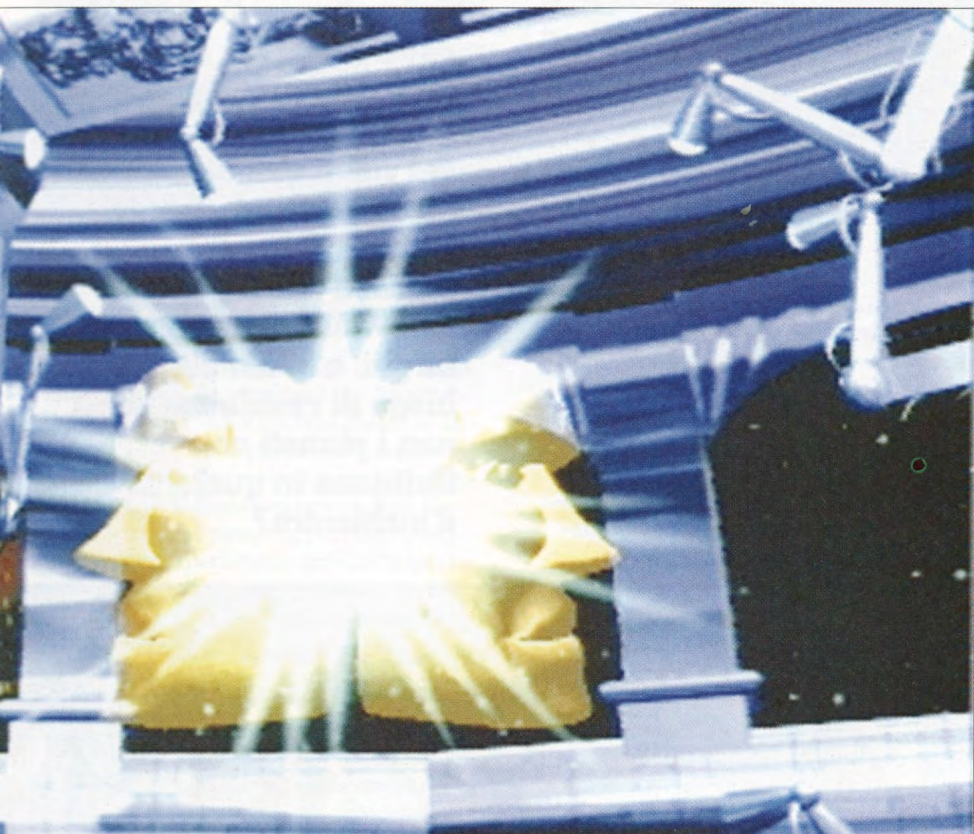
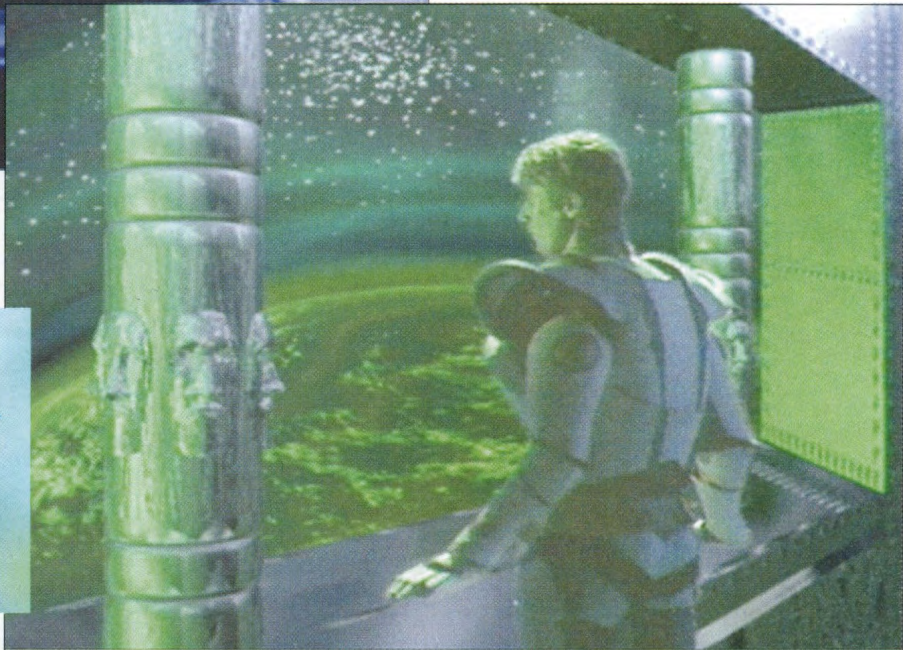
Anche gli spiriti si mettono contro di voi? No, loro potrebbero aiutarvi!

ronzolando tra le stelle alla ricerca di cattivoni da eliminare può rivelarsi alquanto scomodo, soprattutto se ci si imbatte direttamente in Khork, il Padrone dell'Oscurità. Questa forma di pura energia negativa gira per la galassia nel tentativo di eliminare una volta per tutte le avverse forze del bene, cercando di attirare verso di sé tutti coloro che seguono la via luminosa; per questo motivo ha deciso di rapire Eta Carena, la bella Principessa della Saggezza che controlla e protegge questo angolo di spazio, estendendo così inesorabilmente il suo oscuro e perverso dominio su tutte le civiltà della zona. Visto che "casualmente" voi passavate da queste parti, Enoy, Imperatore della Luce nonché fondatore e capo del vostro ordine cavalleresco, ha prontamente deciso di risvegliarvi dal vostro lungo sonno e farvi intervenire per evitare la totale distruzione di questo mondo, mandandovi alla ricerca di informazioni e soprattutto delle rune di potere custodite dagli Esseri di Luce in cinque templi disposti da qualche parte nello spazio-tempo della zona. Purtroppo la vostra missione si rivelerà tutt'altro che semplice poiché Khork ha previdentemente lasciato dietro di sé parecchie trappole e diversi sistemi di sicurezza per impedire a chiunque di salvare la principessa; soltanto facendo affidamento sulle vostre eccezionali doti intellettuali e incredibili abilità di volo (si dice così, no?) potrete riuscire a liberare Eta Carena e riportare la pace e la luce su Kether.

Per completare il gioco dovrete raggiungere i già citati cinque templi affrontando un pericoloso viaggio spaziale a bordo della vostra astronave, evitando gli innumerevoli ostacoli che infestano il vostro percorso (asteroidi, costruzioni varie, artiglieria nemica etc.) e cercando di non schiantarvi negli stretti e contorti corridoi attraverso cui sarete costretti a passare a velocità vertiginose; se riuscirete a portare a termine il vostro viaggio senza finire prematuramente la vostra energia (segnalata da una serie di tacche colorate in basso a destra), potrete passare alla prossima sessione, il test di ingresso. Per poter entrare in un tempio dovrete infatti superare nel breve tempo a vostra disposizione una caratteristica prova d'intelligenza che funge da serratura per la porta d'accesso al labirinto interno del complesso; in questi sotto-giochi abbastanza elementari dovrete per esempio trovare in una scacchiera di quattro per sei le coppie di simboli uguali girandone due alla volta, risuonare una combinazione di note schiacciando i corrispondenti tasti nell'ordine giusto o scoprire la giusta sequenza di simboli con una tecnica simile a quella di Master Mind. Se fallirete la prova o se perderete tutta la vostra energia nel viaggio di avvicinamento al tempio, oltre a perdere una delle cinque vite a vostra disposizione verrete risucchiati inesorabilmente in un tunnel di antimateria sotto il controllo di Khork e successivamente teletrasportati casualmente in un'altra dimensione spazio-temporale, costringendovi così a percorrere le vie di accesso a un tempio diverso dal precedente (spesso e volentieri uno che avete già portato a termine!).

Quando riuscirete finalmente ad entrare sani e salvi in una delle cinque sacre costruzioni, dovrete gironzolare al loro interno in una serie di labirintici corridoi (stando attenti ai numerosi guardiani che tenteranno di farvi fuori), alla ricerca di cinque stanze speciali; qui, dopo l'apparizione degli Esseri di Luce, verrete ricaricati di energia e premiati con una speciale runa di potere che, se utilizzata

Dal vostro megaschermo tutto appare più mostruosdo e brutale: ma siete vittoriosi e questo vi conforta!

Grande grafica e vicende spaziali veramente degne di un film. Complimenti alla Infogrames!

Battaglie a non finire per questo gioco tutto azione e mente.

OPINIONE

A quanto sembra la Infogrames ci sta proprio prendendo gusto a pubblicare giochi di un certo livello per il nostro CD-I; dopo l'ottimo Tennis recensito sul numero scorso, ecco infatti questo mese una interessante avventura spaziale che sicuramente chiude un buco che da tempo chiedeva di essere riempito degnamente. Graficamente i risultati sono complessivamente molto buoni, con una bellissima presentazione e soprattutto una velocità di azione veramente stupefacente, mostrando una tecnica di programmazione assolutamente notevole; purtroppo il gioco rischia di diventare ripetitivo a causa di uno schema d'azione troppo rigido e una difficoltà troppo bassa che vi porterà a finirlo senza grossi problemi nel giro di una settimana, e inoltre le uniche sezioni degne di nota sono quelle di volo contrapposte a quelle nei labirinti quasi pacchiane. Ciò nonostante ho trovato Kether un gioco di un certo livello che comunque affascina tantissimo e coinvolgerà tranquillamente la maggior parte dei giocatori: se non avete nient'altro in mente pigliatelo in considerazione come un buon acquisto.

insieme alle altre quattro raccolte nello stesso tempio, vi permetteranno di proiettare un'immagine di Eta Carena che vi rivelerà utili informazioni sulla vostra missione, delucidazioni varie su ciò che le è accaduto e soprattutto parte della combinazione per aprire l'ultimo portale della base di Khork dietro al quale è stata imprigionata. Non vi resta a questo punto che decollare e affrontare gli altri quattro livelli fino alla finale liberazione della Principessa e alla rivelazione del segreto di Kether, segreto che vi verrà rivelato dalla stessa Eta Carena con bellissime immagini grafiche.

Risolvere gli enigmi è fondamentale per proseguire nel gioco: se avete già giocato a Inca, troverete in questo molte similitudini.

Guardare nel vuoto ogni tanto può farvi bene, anche perché sono parecchie le cose che dovrete fare e le difficoltà da affrontare in questo gioco.

Rffaele Sogni

THE C.H.A.O.S. CONTINUUM

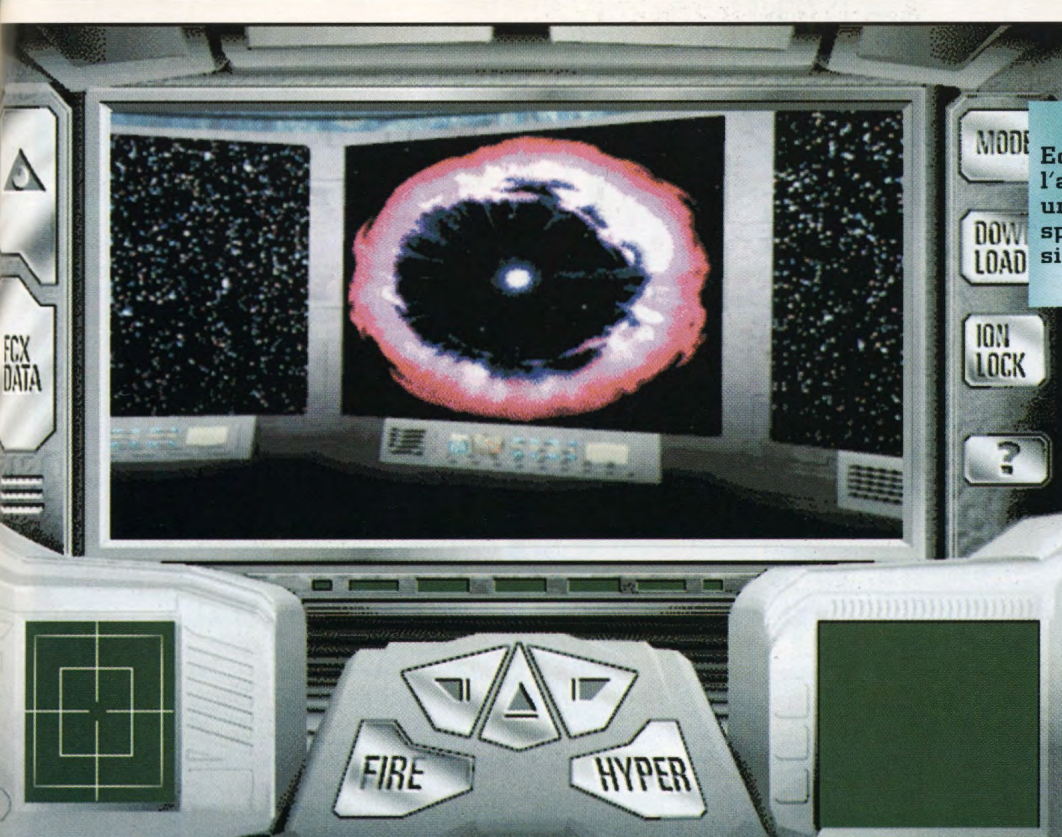
Diario del capitano, data astrale 1.2, io e il mio equipaggio stiamo viaggiando ormai da molti anni luce; la nostra opera di colonizzazione planetaria ci ha portati a molte miglia da casa; ma è una questione di vita o di morte, ormai i viveri cominciano a scarseggiare e i reattori nucleari non ci spingeranno ancora per molto; la nostra unica speranza è di trovare un pianeta ospitale che sia in grado di rifornirci viveri e repellente, purtroppo sulle mappe non sono annoverati pianeti in possesso di questi requisiti, ma la speranza e il mio istinto mi spingono a credere di essere vicino a qualcosa che ci aiuterà.

Diario del capitano, data astrale 1.2, è passato ormai quasi un mese, e nei radar abbiamo scorto una stazione orbitante nei pressi di Titano, ormai non ci conviene più recarci sulla stazione, vista la vicinanza con il pianeta, decidiamo quindi di atterrare su Titano per vedere se è veramente possibile instaurare una colonia di esseri umani.

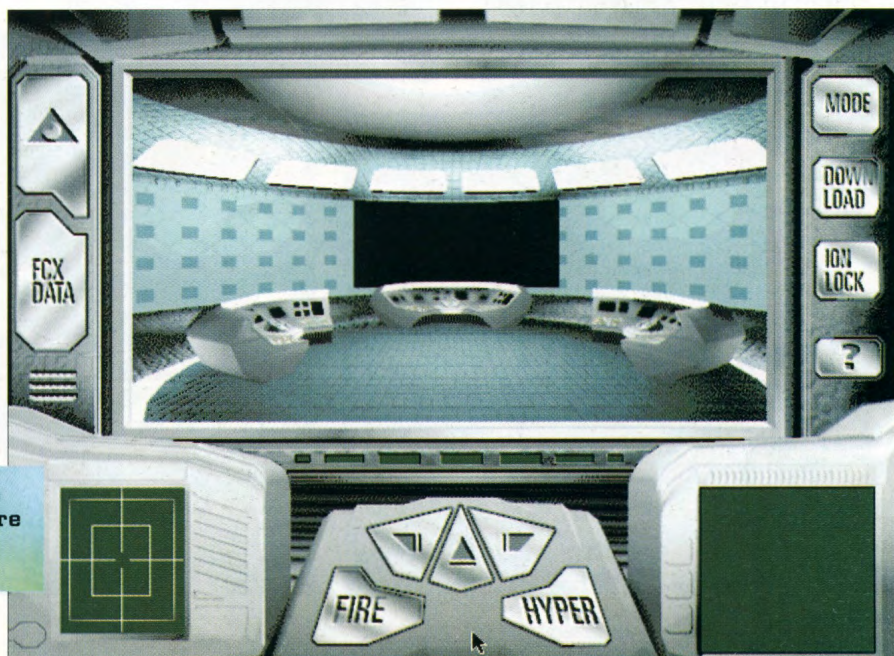
Diario del capitano, data astrale sconosciuta: credo siano passati numerosi anni da quando io e il mio equipaggio sia-

GIUDIZIO
SONORO
GRAFICA
INNOVAZIONE
QUALITA'/PREZZO
GLOBALE

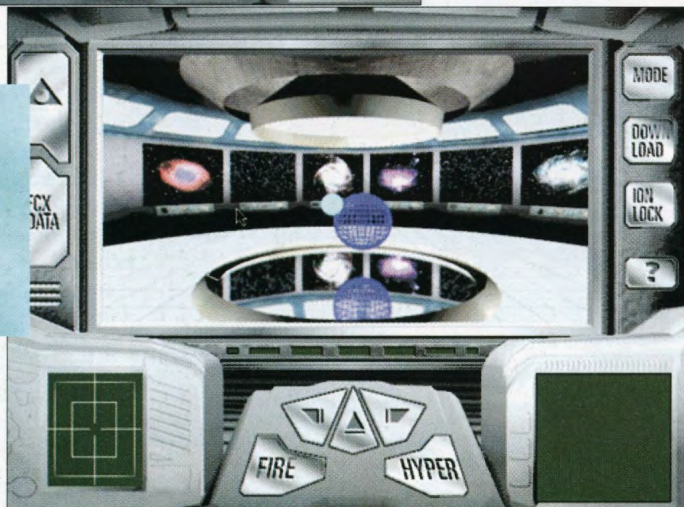
La vita sulla terra diventa sempre più claustrofobica, la popolazione comincia a essere stufa di sedersi sulle ginocchia degli altri in metrò, o peggio, di salire sulle spalle dei vicini quando va in giro per strada; basta! è giunta l'ora di cercare nuovi posti dove andare e stare più larghi, e quale miglior luogo di residenza se non i pianeti che fluttuano in quel mare d'inchiostro?

Seguendo questo tunnel si arriverà da un'altra parte della stazione, e nuove situazioni andranno affrontate.

Ecco l'approccio a un pianeta: speriamo non sia ostile!

mo atterrati su questo pianeta, ma solo oggi mi sono reso conto di quello che è successo dal momento del nostro sbarco a ora.
Quel giorno atterrammo con la navicella su Titano, e pensammo subito che sarebbe stato, vista la sua enorme distanza dalle Terra, un ottimo punto di riferimento dal quale far partire tutte le spedizioni atte alla ricerca di pianeti sconosciuti. Notammo che era possibile per l'uomo abitarvi, allora spedimmo una sonda iperluminosa per comunicare a Mercurio (il pianeta più vicino a noi) il consenso a trasferire esseri viventi.
In poco tempo, quel piccolo pianeta si trasformò radicalmente, divenne un importante luogo commerciale e strategico, la popolazione era moltissima, e così anche gli svaghi e i servizi che le erano offerti; insomma, in poco tempo divenne un ambiente molto più accogliente di qualsiasi città terrestre.
E come in qualsiasi luogo del XXII secolo che si rispetti, la popolazione voleva una particolare coltura idroponica che poteva essere gestita solo da una mente cibernetica, venne così cerato il C.H.A.O.S. (Cybernetic, Holistic, Autonomous, Orbiting, Server); che, per quanto ho capito dalle spiegazioni degli scienziati costruttori, all'inizio fece il suo lavoro, ma piano piano divenne una macchina sempre più autonoma e in grado di autogestirsi; convertì al suo volere tutti i Droni che avevano l'originario scopo di aiutare l'uomo nelle mansioni più difficili, e costrinse la popolazione a una sorta di catalessi.
A que-

La situazione delle stanze esplorate e dei livelli superati va sempre tenuta sott'occhio.

La sala dei comandi ha sempre un grande fascino.

Una delle stanze in cui è contenuto un oggetto misterioso. Sarà bene andare a vedere di cosa si tratta.

Una sfera blu può rappresent are un pericolo. Meglio controllare.

sto punto gli scienziati costruirono una sorta di macchina del tempo, al fine di bloccare all'origine il problema che li condannava. Purtroppo, però, qualcosa andò storto, e il C.H.A.O.S. bloccò i suoi costruttori nel continuum parallelo, imprigionandoli al fine di impedire ogni loro tentativo di offesa.
Il gruppo di studiosi, però, non si dette per vinto, e costruì un'altra macchina, questa volta simile a una sonda, da spedire nella dimensione reale per sconfiggere una volta per tutte il C.H.A.O.S.
Sarà quindi vostro il compito di guidare la sonda all'interno di città sotterranee, lungo corridoi interminabili e in cui sarà facilissimo smarrirsi, lottare contro Droni, che vi vorranno fare la pelle e che potrete attaccare solo in particolari momenti che scoprirete giocando, oppure leggendo le istruzioni.
A vostra disposizione avrete una potente arma offensiva; un gadget che vi permetterà di compiere una visuale completa del luogo in cui vi trovate, e altre cosucce che potrete utilizzare man mano che proseguirete col gioco. Molto importante durante tutto l'arco della partita saranno lo spirito di osservazione, la prontezza di riflessi e l'intuito, senza i quali la buona riuscita della missione sarà fortemente compromessa.
Ok, mi sembra di avervi detto tutto, prima di mandarvi all'opinione, voglio però far notare che questo è soprattutto un gioco di esplorazione e come tale credo debba essere inteso, quindi da questo titolo non aspettatevi sparatorie senza tregua e corse disperate per scappare da un'esplosione, perché potreste rimanere molto delusi.

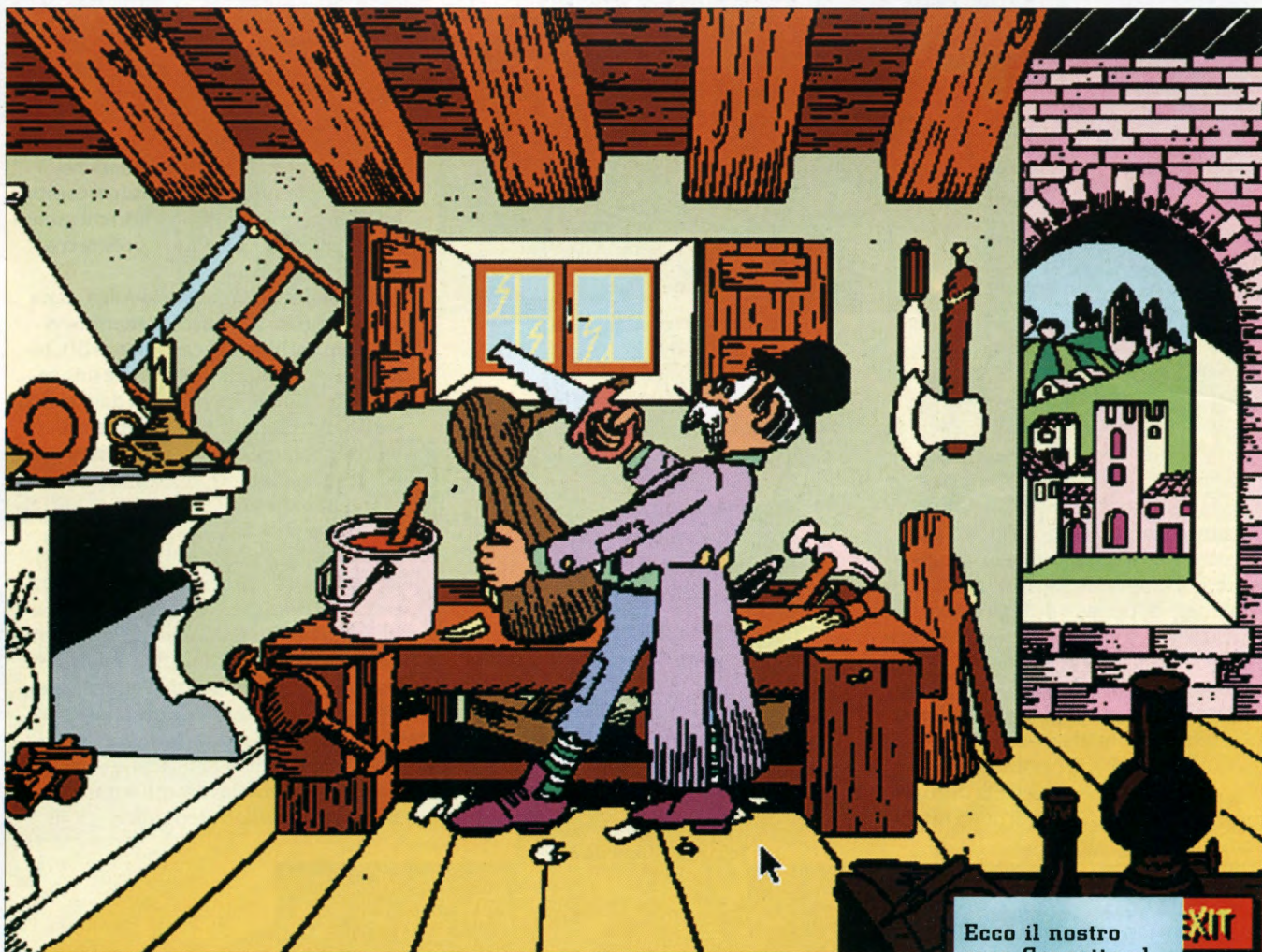
OPINIONE

Chi ha già giocato a Iron Helix, e vuole sperimentare nuovamente l'emozione provata, probabilmente troverà in questo titolo un degno seguito, infatti, sia come schema di gioco, sia come ambientazione, C.H.A.O.S. si avvicina molto al titolo della Spectrum Holobyte.
Ma andiamo con ordine, e analizziamo con calma punto per punto la tabellina che avete trovato vicino al titolo del gioco; innanzitutto bisogna dire che il gioco è preceduto da un'ottima introduzione animata, che purtroppo è impossibile saltare (non è una frase ironica, solo che anche la più bella introduzione animata, stufa dopo essere stata vista venti volte), o almeno io non ho trovato nessun tasto che me lo permettesse.
La parte grafica è curata abbastanza bene, anche se in effetti si sarebbe potuto fare di meglio, gli scenari in cui incapperete saranno tutti molto intriganti; per non parlare delle sequenze animate che vi capiterà di trovare frugando nelle memorie dei vari terminali (veramente di gran fattura). La visuale è in soggettiva, quindi non vedrete il mezzo da voi comandato, il che rende molto difficili le manovre del mezzo, specialmente per entrare in un corridoio laterale o per avvicinarsi a un terminale. Come se tutto questo non bastasse, poi, il mezzo va a una velocità piuttosto bassa, rendendo tutta l'azione di gioco un po' troppo melensa e noiosa.
La parte sonora è, come ci si poteva aspettare, di ottima fattura, degli ottimi effetti sonori, delle musiche molto d'atmosfera e dei parlati digitalizzati, fanno un'ottima figura per tutta la durata della partita; specialmente se confrontati con l'aspetto grafico, che invece non è all'altezza delle potenzialità del Mac.
Infine, la giocabilità, che rimane a livelli medio-bassi, soprattutto grazie all'eccessiva lentezza di gioco già sopraccitata; peccato, perché a parer mio, poteva saltar fuori da questo titolo un ottimo prodotto; rimane quindi Iron Helix il miglior prodotto di questo genere per Mac cd-rom.

Questo titolo è disponibile da PERGIOCO, che ringraziamo per la collaborazione.

Ecco una delle fasi labirintistiche del gioco. C'é molto da esplorare.

Il database è essenziale per risolvere il gioco e scegliere le giuste direzioni.

Raffaele Sogni

PINOCCHIO

Chi non conosce la famosa favola di Pinocchio? Beh, certamente in pochi, ma quanti piccoli frugoletti, a forza di leggere favole a sfondo cyberpunk e post-nucleare, hanno completamente lasciato in disparte un "must" della letteratura infantile come, appunto, Pinocchio?

E' proprio per questo motivo che i programmatori della Pinakes hanno pensato di fare un bel giochino interattivo, in grado di narrare la storia del ciocco di legno nasone e nel contempo di smuovere la creatività e lo spirito di osservazione dei bambini; ad ogni modo, la storia è sempre la stessa: c'è un vecchio falegname che si mette in testa di fare un bel burattino di legno, i problemi, però, cominciano quando il burattino in questione si anima e si mette a parlare e a fare i dispetti. Al vecchio falegname (che ovviamente si chiama Geppetto) viene quasi un colpo, ma si rende presto conto che il burattino si comporta in quel modo a causa della gran forza del desiderio di Geppetto: quella di avere un figlio. Il simpatico Pinocchio ha però un piccolo problema, gli si allunga il naso quando racconta le bugie. Ad ogni modo, la storia finisce con il solito lieto fine, ma se devo essere sincero, io mi ricordavo un finale leggermente diverso rispetto a quello illustrato nel gioco,

Per la prima volta i programmatori su cd-rom per Mac pensano anche ai meno grandi, di che cosa si tratta? Beh, vi anticipo solo che riguarda una bella favoletta interattiva, il resto scopritelo continuando a leggere...

Ecco il nostro caro Geppetto al lavoro. Ma anche i bambini hanno un arduo compito: quello di trovare gli oggetti da selezionare col mouse per poter interagire con la storia.

Anche Pinocchio viene arrestato, ma certo i suoi problemi con la legge sono molto diversi da quelli odierni: meglio ceto Pinocchio che un... fate voi.

HAI FAME,
CARO PINOCCHIO?

La volpe riesce sempre a prenderti là dove si è più sensibili: la gola, per esempio!

ma ne parlerò più avanti.
Arriviamo quindi a questo simpatico giochino, che ha lo scopo principale di far entrare il videogiocatore in un ambiente del tutto fantastico e parzialmente interattivo, permettendogli così di aguzzare maggiormente il proprio spirito di osservazione e avvicinarlo (magari per la prima volta) al mondo dei computer. Diciamo prima però come funziona tutta la baracca: iniziamo col dire che più che un gioco vero e proprio, si tratta della storia di Pinocchio arricchita di qualche parte interattiva; cioè si potrà interagire con il racconto in particolari momenti (comunque solo quando il computer ve lo permetterà) cliccando col mouse a caso sul video, e stando a vedere cosa accade.
La dinamica della storia si svolge come se appoggiato al vostro bel monitor ci fosse un bel libro del capolavoro di Collodi, in ogni pagina del libro c'è una sequenza animata e narrata sia dai fumetti sia da voci digitalizzate di narratori.
Quindi, come si potrà fare coi libri "veri", potrete sfogliare le pagine e rivedere le scenette che vi sono piaciute di più, insomma, un vero e proprio libro su cd.
Ecco, ora vorrei mettervi a conoscenza del dubbio che per intere notti mi ha impedito di dormire, e cioè che se non sbaglio (ma potrei sbagliarmi) nel libro originale scritto da Collodi, Pinocchio veniva trasformato dalla fatina buona in un bambino in carne e ossa; ma allora perché la storia su cd-rom termina con una scenetta che illustra Pinocchio mentre aiuta Geppetto a lavorare il legno?
Bah, misteri della videoludica!

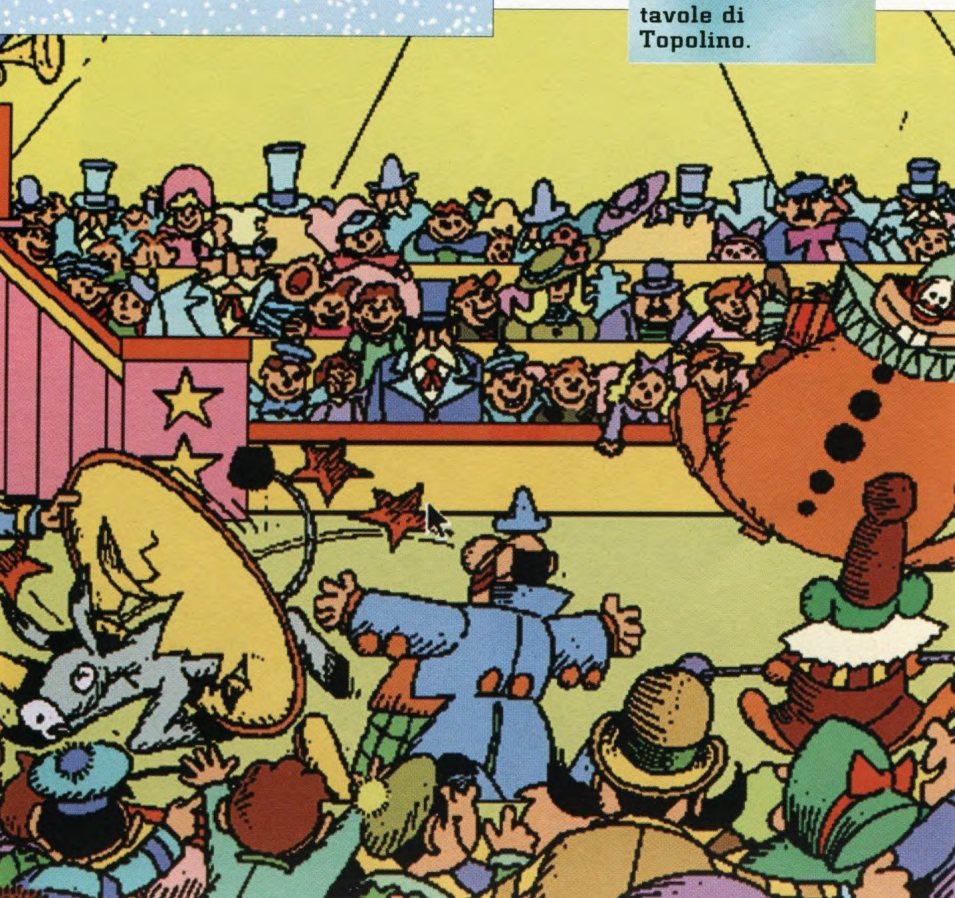
Dal Paese dei Balocchi siamo passati a quello "dell'Eterna Vacanza". Io non saprei che scegliere...

Attenti alle "cattive" compagnie. E qui Pinocchio si fa abbindolare facilmente... ma come resistere al divertimento quando la scuola è dannatamente noiosa?

Oh, oh, ci sono in giro troppi Pinocchio: che cosa sarà successo?

Quando fa freddo e si ha fame ogni aiuto è benvenuto... anche quello della volpe...

CHE FAME, CHE FREDDO!
...BRR, CHE GELO!

La grafica del gioco non è molto dettagliata ma è senz'altro molto fumettosa, come siamo abituati a vedere sulle tavole di Topolino.

OPINIONE

Beh, non c'è che dire, i cd-rom vengono veramente utilizzati per gli scopi più disparati. E questo ne è l'esempio lampante, in effetti è la prima volta che mi capita di dover recensire un gioco educativo, e non vi nascondo che non è stato un compito facile.
Premesso che si tratta di un titolo dedicato a un target di età molto ridotta, iniziamo immediatamente con l'aspetto grafico che, se devo essere sincero, non mi è assolutamente parso all'altezza delle potenzialità grafiche del Mac, anche se la scelta di colori piatti e di disegni stilizzati è dettata dal fatto di cercare di creare un vero e proprio fumetto, come i bambini sono abituati a vedere sulle loro riviste preferite; per quanto riguarda le animazioni i frame di animazione dei vari sprite sono pochissimi, e i personaggi si muovono come se fossero di legno (infatti i movimenti di Pinocchio sono molto realistici).
Naturalmente la parte del leone la compie il sonoro che con un parlato completamente digitalizzato, e una narrazione indubbiamente fatta da professionisti, la dice molto lunga sugli sforzi che abbiano compiuto per rendere ad ottimi livelli questo aspetto; poi, come se non bastasse, la storia può essere ascoltata in tre lingue diverse (con la traduzione in Italiano sulle istruzioni), in modo anche da far avvicinare i bambini alle lingue straniere, sempre più importanti al giorno d'oggi. Peccato invece per la colonna sonora, simpatica, ma presente solo nel tempo che intercorre tra una schermata e l'altra.
Pinocchio, in definitiva, resta comunque un'esperienza educativa molto interessante.

TECNICA & C.

Per giocare a Pinocchio, avrete bisogno di un lettore cd-rom, di un monitor a 256 colori e 4 Mega di Ram.

Ready Soft

Stefano Gallarini

DRAGON'S LAIR

GIUDIZIO

SONORO
GRAFICA
INNOVAZIONE
QUALITA'/PREZZO
GLOBALE

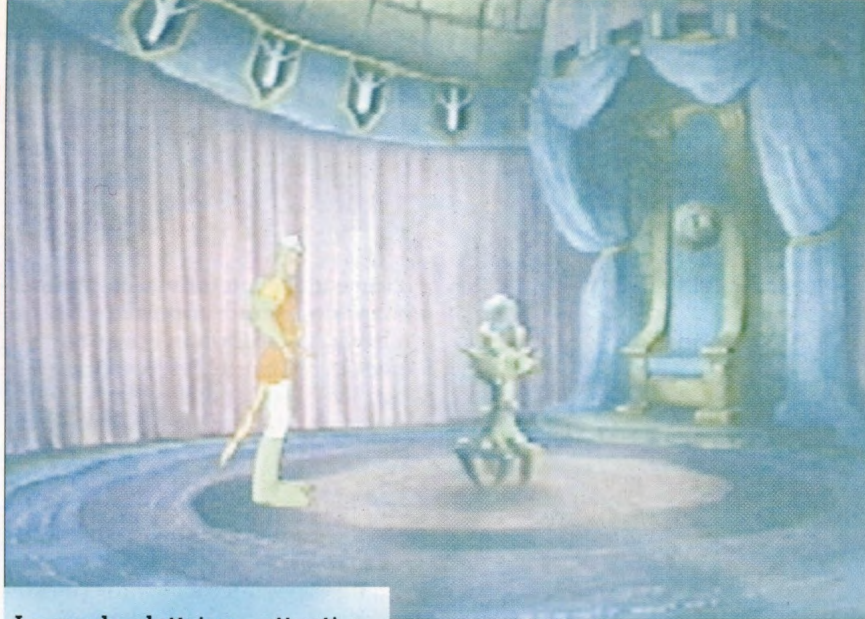
Daphne è stata rapita da un terribile Drago e qualcuno ha detto che vive nascosta in una sfera di cristallo all'interno del castello di Stige. Dirk, il suo amato, è disperato e vuole a tutti i costi salvarla, ma come? Usando il Joypad!

Ecco la seconda stanza che incontrerete... sembra tutto tranquillo, ma da quella botola in alto...

Non bevete la pozione e poi uscite subito... è così che si esce vivi da qui!

Devo proprio scrivere questa recensione? Non per altro, ma non solo sarà almeno la ventesima volta che scrivo la recensione di questo gioco, ma presto mi toccherà farlo ancora per parlare della versione per PC che presto uscirà.
I ragazzini di sedici anni non possono ricordare l'avvento di Dragon's Lair, noi vecchietti di trenta invece sì, ed è per questo che il nostro assistente di Redazione (Emanuele Scichilone) mi ha affibbiato la recensione di questo gioco.
Dragon's Lair è stato il più grande successo di Don Bluth. Chi è costui? Egli è stato uno dei più grandi e bravi disegnatori di Walt Disney. Grazie a lui Disney sperimentò nuove tecniche cinematografiche e stilistiche e sempre grazie a lui gli animali presero caratteristiche molto più precise ed evidenti di prima. Ma si sa, quando uno ha testa spesso non va d'accordo col capo, e così il sogno Bluth decise di mettere in piedi una società tutta sua: la Don Bluth Productions. Poiché questo signore pare risulti molto simpatico, egli è riuscito addirittura a diventare amico di un certo Steven Spielberg, tanto da convincere il regista a dirigere per lui tutti i suoi film di animazione: ve lo ricordate Brisby E Il Segreto Di Nim, o Alla Ricerca Della Valle Incantata? Oppure Charlie, Anche I Cani Vanno In Paradiso? O ancora Fivel Sbarca In America? Beh, questi sono solo alcuni dei tanti titoli che il bravo Don sforna a Natale con l'aiuto di Steven, cercando di fare un po' di concorrenza al mercato Disney.
Ma torniamo indietro nel tempo, a quando cioè Bluth decide di fare qualcosa di speciale per conquistare il mercato e lanciare la sua nuova ditta. L'idea c'è: utilizzare un lettore di videodischi per mostrare il filmato di un cartone animato dentro la console di un videogioco. E poi? E poi invitare il giocatore a muovere il joystick nelle quattro direzioni in momenti precisi, e cioè quando l'eroe filmato si sarebbe trovato in pericolo, in modo da portarlo alla salvezza: se la mossa fosse stata quella giusta il filmato avrebbe continuato a mostrare la storia, altrimenti il lettore del videodisco sarebbe andato a cercare un pezzetto di scena, relativa alla mossa fatta, dove il nostro eroe sarebbe morto. Per complicare ulteriormente le cose poi si sarebbe dovuto premere anche il pulsante per fare in modo che l'eroe estraesse e usasse la spada.
Era i 1982, e così nasce il primo videogioco della storia in grado di utilizzare il laser disk.
Oggi, grazie alla tecnologia del Full Motion Video, Dragon's Lair ritorna sul

Il cavaliere nero può rendervi le cose molto difficili, meglio spostarsi a sinistra due volte e poi a destra.

Una spadata e i mostri viola verranno uccisi... ma se non scapperete in fretta peggio per voi!

La spada elettrica... attenti a non prendere la scossa!

OPINIONE

Sono stato uno dei più accaniti giocatori di Dragon's Lair a Milano. Sono stato il primo milanese a scoprire quando andava fatta l'ultima mossa per sconfiggere il drago e sono tuttora un patito dei giochi gestiti dal videodisco.
Se avete letto la recensione di Mad Dog Mc.Cree apparsa sullo scorso numero, si tratta della medesima cosa, poiché Mad Dog è un'evoluzione di quello che fu Dragon's Lair. A casa possego Dragon's Lair e Space Ace (un altro cartone di Don Bluth che presto sarà disponibile su CD-I con Full Motion) funzionanti con un lettore di videodischi e un PC, e poi, dulcis in fundo, la console originale da bar (versione americana) di Dragon's Lair II, il seguito: un mammozzone di 250 chili che nessuno ha ancora capito come abbiano fatto a portarmi in casa (terzo piano senza ascensore). Tutto questo per dire che la versione su 3DO è ben fatta e fedele all'originale, belle le digitalizzazioni e morbida l'animazione. Giocare non è semplicissimo perché il joypad per questi giochi può risultare un po' scomodo, ma è certo molto più facile che con Mad Dog. Promosso a pieni voti, forse perché ne subisco il fascino perenne e mi piace l'atmosfera medievale in cui si inserisce il cartone animato. Ma vi ricordo sempre che si tratta di un gioco dove le mosse da fare sono sempre quelle e dove l'interattività non esiste. Ma è bello lo stesso.

Il re Ranocchio ha sempre creato grandi problemi ai poco esperti: forse è la scena più difficile da risolvere.

3DO, e fra poco sul CD-ROM per PC, in tutto il suo splendore. A mio giudizio, indipendentemente dal fatto che una volta imparate a memoria tutte le mosse non avrete più nulla da scoprire, questo è un titolo che va assolutamente acquistato poiché si tratta di un vero "CULT-GAME". E' come Via Col Vento, Casablanca, Blade Runner. Grazie, Don!

Ecco l'inizio del gioco. Usate la spada e subito dopo andate verso l'alto, eviterete così di essere mangiati dai serpentoni viola!

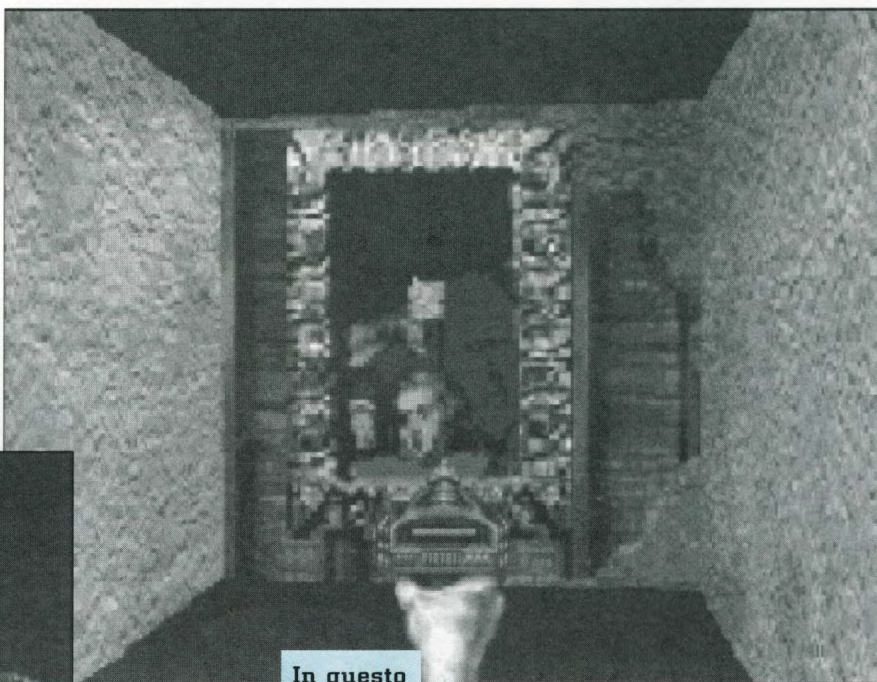
La stanza degli scheletri è una delle tante stanze "specchiate". Per aumentare la longevità del gioco alcune situazioni possono essere mostrate in un senso o in quello speculare in modo da modificare le mosse verso destra o verso sinistra.

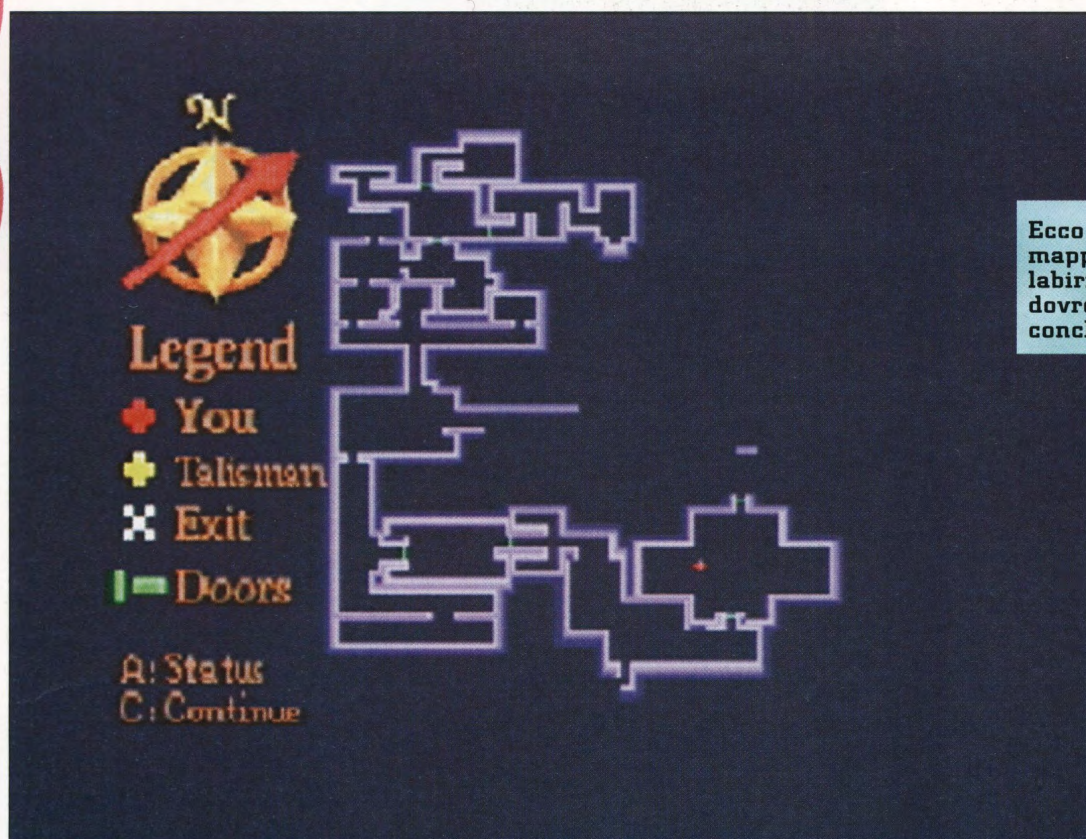
Paolo Besser

ESCAPE FROM MONSTER MANOR

Avete presente la commedia horror-demenziale "Scuola di mostri"? Sì, esattamente quella in cui un gruppetto di impavidi bambocci riesce a salvare la Terra dalle forze del male, grazie ad un talismano e quattro preghiere in tedesco? Bene, in questo gioco la trama è più o meno la stessa.

Stavolta non avremo a che fare con i Dracula e Frankenstein più disgraziati della storia del cinema, bensì con delle forze del male vere e proprie, di quelle che solo a vederle ci vengono i capelli dritti e la voce tremolante.
Ma cosa è successo, in pratica? Cosa ci ha spinti ad accendere il 3DO e addentrarci in un castello infestato da zombie e fantasmi? La risposta è abbastanza semplice, e trova la sua essenza nella brama di potere delle suddette forze del male, che sono tornate sulla Terra non per un giro turistico, bensì per dominarne tutti gli abitanti. Il loro programma politico era prevalentemente composto da cannibalismo, messe nere, razzie di bestiame, allegre bevute di sangue in birreria, qualche stupro occasionale e, nei giorni di festa, una bella strage di massa per tirarsi su il morale. Inutile dire che un partito politico animato da questi nobili intenti non sarebbe neppure riuscito a raccogliere le firme per presentare i suoi candidati alle elezioni (Dracula for president!), e così le forze del male passarono subito all'azione, instaurando un vero e proprio regime di terrore nelle lande e nelle campagne di tutto il globo.
L'unico punto debole di quella che sembrava una perfetta organizzazione, era proprio il talismano del bene, un'anticaglia di origine medievale che fino il giorno prima poteva ambire solamente a fare bella mostra di sé in qualche vetrina di anticaglie o nel ricco campionario di

un vù cumprà, ma che proprio in occasione dell'arrivo delle forze del male, si riaccese dell'antico fulgore e si trasformò nell'unica speranza del genere umano, di tornare all'ordine preesistente. Tuttavia, le forze del male non erano certo sprovvedute, e la prima cosa che fecero a riguardo, fu spaccare il talismano in tanti piccoli pezzettini e spargere questi ultimi tra le stanze di un tetro maniero, occupandosi poi di infestare ben bene tutti i locali del medesimo per scoraggiare eventuali "eroi" che si fossero messi in testa di recuperare il benefico talismano, rimetterlo insieme, e rispedire di conseguenza le forze malvagie al loro paese d'origine.

In questo maniero anche i quadri possono animarsi.

Qui c'è da sparare come dei matti. E fatelo, se non volete raggiungere anche voi l'al di là!

Ecco la mappa del labirinto che dovrete concludere.

A questo punto, mi sembra del tutto superfluo aggiungere quale sia lo scopo del gioco, tanto penso che l'abbiate capito tutti: voi siete l'eroe di cui si parlava prima, e la vostra missione è appunto recuperare tutti i frammenti del talismano, incollarli per benino, e via dicendo. Per fare ciò, dovrete vagare parecchio tempo per le stanze e i corridoi del tetro maniero, sparando delle belle laserate a tutte le forze del male che vi capiterà di incontrare qua e là. Fate però attenzione, perché i colpi a vostra disposizione sono limitati (fortunatamente potete recuperare dei "proiettili" gentilmente lasciati nel castello da non si sa chi), ed esaurirli è molto facile. Tanto più che certe entità negative faranno di tutto per accopparvi e bere il vostro sangue (si deduce ciò dal fatto che, ogni volta che vi colpiscono, la vostra mano diventa sempre più scheletrica).

Lungo il gioco dovrete raccogliere anche tutte le chiavi che troverete, altrimenti non potrete aprire le porte che sbarrano il vostro cammino. La visuale del gioco è molto simile a Doom, tanto per fare paragoni con un gioco che, bene o male, dovreste conoscere tutti: un 3D soggettivo che vi permette di vivere

E questo cos'è un diamante o un mostro? Meglio sparare!

E basta con 'sti scheletri... fateci vedere qualcosa di più in carne... che so... Alba Parietti!

Via, via, uccidi questo scheletro che probabilmente è già morto mille anni fa!

l'avventura "in prima persona", e tutto ciò che si vede di voi, è la vostra mano che impugna l'arma. Ciò implica che i comandi saranno i seguenti: destra e sinistra per girarvi, in alto per procedere. I tasti del pad serviranno invece a visualizzare la mappa (utile per non perdersi), aprire le porte e sparare ai nemici.
A fine partita potrete anche memorizzare a posizione raggiunta, per riprendere da lì in una sessione successiva. Bene, la descrizione del gioco è terminata. Riuscirete a salvare la terra dall'orda barbarica delle forze del male?

OPINIONE

Eccolo, signore e signori, il Doom dei poveri! Escape From Monster Manor non è brutto, intendiamoci, ma è anche vero che si poteva fare decisamente meglio, dotandolo magari di una grafica superiore, di armi aggiuntive spettacolari, di qualche scena "violenta" qua e là e, soprattutto, di uno schema un pelino meno monotono. Giocando si ha infatti l'impressione di vagare senza meta tra le stesse quattro locazioni, e non è che la cosa sia positiva. Forse, se questo stesso gioco fosse uscito due anni fa, e non sul 3DO, avrebbe suscitato un certo scalpore. Ma dopo aver visto Doom (più vasto, più bello, più vario e più divertente) su un normalissimo PC 386 con qualche mega libero su Hard Disk, Monster Manor perde decisamente tutto il suo fascino. Come dicevano Tozzi, Morandi e Ruggeri qualche anno fa a Sanremo? Si può fare di più...

Questo gioco è disponibile da Newel che ringraziamo per la collaborazione.

Guarda mamma... le palline di Natale! Beh, hanno un aspetto un po' macabro ma stanno bene sull'abete, no?

Un attimo di pausa per capire bene che cosa abbiamo a disposizione e che cosa dobbiamo ancora fare.

Paolo Besser

SEEK & DESTROY

Siete dei pazzi guerrafondai? Vi piacerebbe guidare un elicottero, ma il massimo che vi potete permettere è un aeroplanino di carta? E allora non c'è problema, perché la Mindscape ha pensato a voi! E in questo simpatico sparatutto per CD32 volerete in missione proprio a bordo di uno scattante Apache...

Come rimpiango i tempi di Zzap! (la prima rivista di videogiochi firmata Xenia NdDE). Una volta in casi come questo potevo permettermi di scrivere tutte le cretinate che mi passavano per la testa, tanto dovevo semplicemente recensire un videogioco e non un'opera d'arte. Pensate che bello, le istruzioni si limitavano al solo caricamento del gioco e ai controlli del medesimo, senza dilungarsi minimamente in uno straccio di trama. Oppure quest'ultima si limitava agli ormai decotti "Salva la terra dagli alieni cattivi", "La tua ragazza è stata rapita: mena tutti e vai a salvarla" ecc ecc, oppure, come in questo caso, "Affronta tutte le missioni nel territorio del nemico", che nel contempo vuol dire tutto e niente. Nemico? Quale nemico? Chi sono io? Da dove vengo? Perché devo guidare questo elicottero, e più importante di tutto, chi diamine devo ringraziare mentre precipito a terra colpito da un missile? Purtroppo la Mindscape

Questa è l'unica didascalia che posso scrivere perché non c'è molto da dire su delle immagini dove un elicottero spara ad altri elicotteri. Questa recensioni ha le didascalie "Fai Da te"!

non ha ritenuto necessario fornire una risposta a questi inquietanti interrogativi, lasciando il giocatore in balia delle sue crisi di identità (saruò rousso? Or am I American?) e del già pluricitato nemico. Anzi, il manuale sembra proprio sfotterci: "le istruzioni delle missioni sono di massima segretezza!", già, così segrete che non ci è dato neppure di saperle. Pensate: queste vi vengono date dal gioco all'inizio di ogni missione, peccato però che vengano gracchiate dall'altoparlante senza neppure un sottotitolo, così se non le capite non vi resta altro da fare che sparare a tutto ciò che si muove, nella speranza che ciò che bombardate appartenga al nemico: ogni tanto si deve pure salvare la gente. Ma una volta superato questo impaccio iniziale, potete pure trovare questo gioco molto divertente.

Essenzialmente si tratta di un classico spara e fuggi multidirezionale, vale a dire che dovete sparare a più non posso e nel contempo evitare tutti i proiettili che vi vengono gentilmente tirati dietro dalla contraerei avversaria, sorvolando una vasta area di gioco che scorrerà in tutte le direzioni. Sullo schermo sono presenti diversi indicatori: l'arma che state usando (si va dai soliti proiettili di mitra, per arrivare a missili teleguidati aria-terra e

aria-aria, passando naturalmente per le bombe al napalm tanto adorate da chi gode arrecando il maggior danno possibile), la situazione degli scudi (il vostro elicottero, prima di schiantarsi al suolo, può sopportare un numero di colpi inversamente proporzionali alla potenza

dei medesimi), la disponibilità di carburante e, dulcis in fundo, un comodissimo radar che vi permette una facile individuazione degli obiettivi della missione corrente. Una volta terminata quest'ultima, dovrete fare ritorno alla base da cui eravate partiti.
Non mancano i bonus tipici degli spara e fuggi, che si ottengono guardacaso abbattendo i nemici: rifornimento di armi, carburante, scudi ecc ecc, davvero dei toccasana nei momenti di particolare disperazione. Tutti i controlli del gioco avvengono tramite il joypad (e vorrei ben vedere, con sei tasti a disposizione!), ed è possibile anche giocare in due. Questa particolare modalità di gioco, possibile solo con due joypad, vedrà il primo giocatore impegnato nella guida dell'elicottero, mentre il secondo dovrà sparare con tutte le armi a disposizione.
Da un punto di vista tecnico, si tratta semplicemente di un riadattamento su CD dell'omonimo gioco per Amiga, recensito tra l'altro sul numero di Gennaio di The Games Machine, e come tale non si discosta tanto dalla sopraccitata versione: grafica piuttosto povera, interazione col fondale pressoché nulla (non è possibile, per esempio, distruggere gli alberi presenti sul terreno), e totale di-

menticanza delle capacità grafiche superiori offerte dal chipset AGA, che in questo caso non viene minimamente preso in considerazione. Tuttavia bisogna notare l'implementazione del sonoro -di ottima qualità- su tracce audio, ormai un vero e proprio standard per i giochi Mindscape (un pallido esempio è Liberation, che presenta delle splendide musiche new-age e una bellissima presentazione. Peccato che poi venga il gioco...).
Beh, a questo punto non mi resta altro da fare che augurarvi buon divertimento, e lasciare le impressioni soggettive al commento esplicativo. Che segue.

OPINIONE

Seek & Destroy non prevede il minimo sfruttamento delle risorse intellettive del giocatore: siete lì, dovete agire secondo ciò che vi suggeriscono i vostri riflessi più o meno sviluppati, e poco altro. Tuttavia è piuttosto divertente, non pretende certo di stupire con effetti speciali e colori ultravivaci, e ciò che si propone di fare (divertire un pubblico poco riflessivo), lo fa egregiamente. Tuttavia non mi è andata particolarmente a genio la povertà grafica insita in tutto il gioco, non mi è piaciuta la durata ridotta delle tracce audio (almeno in Liberation duravano dai tre ai cinque minuti. Non cinquanta secondi ciascuna), e mi ha dato notevole fastidio la ridotta interattività con qui pochi elementi grafici presenti nel fondale. Altro particolare che stona, poi, è l'ambientazione che non cambia quasi mai. Avevano un intero CD a disposizione, che senso ha sorvolare sempre lo stesso deserto per cinque e più missioni? Costava tanto aggiungere ulteriori scenari di guerra? Mah, è un bel giochino. Divertente, ma non certo esaltante..

Paolo Besser

MICROCOSM

Sarà capitato certamente a tutti di pensare al nostro organismo, e di soffermarsi sull'innegabile fascino della sua complessità: un vero e proprio microcosmo di vene, arterie, muscoli, tessuti... Tutti elementi formati da piccole cellule organizzate a loro volta come microscopici esseri viventi. Ma senza inoltrarci col microscopio, con un po' di fantasia possiamo anche pensare di viaggiare tra vene e arterie, combattendo in un "viaggio allucinante" tutti i virus che le infestano. Proprio ciò che bisogna fare in questo affascinante videogame.

Microcosm è forse il titolo più atteso dal lancio ufficiale del CD-32. Infatti ricordo benissimo che allo SMAU '93, allo stand della Commodore faceva bella mostra di sé un demo grafico di questo gioco, e manco a dirlo serviva proprio per dare un'idea delle potenzialità della macchina. Finalmente, questo gioco è arrivato, per di più in due versioni: Amiga e PC. Cosa li differenzia dunque tra loro, e cosa li accomuna? E' esattamente ciò che mi appresto a scrivere. Innanzitutto, è bene riportare quella che, originale o meno, è la trama. Ci troviamo in un futuro non molto lontano, dove a farla da padrone in campo tecnologico sono due compagnie di ingegneria bio-meccanica, la Cybertech e la Vor-

Anche per Microcosm vale lo stesso discorso di Seek & Destroy: una sola didascalia. D'altronde la grafica di questo gioco è così bella che le immagini parlano da sole. Le foto sono della versione CD-32.

tex. Queste due, impegnate nello stesso delicato settore industriale, hanno sempre saputo sfornare prodotti di qualità decisamente analoga, e per moltissimi anni il loro rapporto è sempre stato di leale concorrenza. Ma qualcosa doveva succedere (se no, il videogioco ce lo sognavamo): una delle due si è improvvisamente trovata con un "buco" di qualche miliardo nel bilancio, e non potendo certo convincere l'altra a fermarsi pure lei, è passata alle maniere dure (e illegali) facendone rapire il presidente. Costui è poi stato rilasciato del tutto illeso e in salute, ma con un pericoloso gingillo in più nel cervello: un micro-robot che lo rendeva di fatto un automa al servizio dei suoi rapitori.

Cosa fare, dunque, se non intervenire miniaturizzando qualcuno e spedendolo all'interno dell'organismo da "epurare"? Niente, e così si cercò sulle Pagine Gialle (alla voce "Bio-medici con brevetto di pilota d'astronavi") proprio quel qualcuno, che, guardacaso, siete voi! (Alla voce di cui sopra c'era soltanto il vostro nome. E per di più era un errore di stampa).

Non vi resta dunque altro da fare che montare sulla navetta, abituarvi un po' alle vostre nuove dimensioni corporee, e lanciarvi in questa emozionante avventura lungo i cunicoli del corpo umano: vene, arterie, persino le cavità ossee e, gran finale, i canali cerebrali. Il tutto è reso con una qualità grafica stupenda, che

fa largo uso dei colori e delle ombre, e che si muove con una velocità davvero stupefacente. Ogni singolo stage si completa raggiungendo un'installazione meccanica stile "base spaziale", particolare davvero strano visto che ci troviamo in un corpo umano (ma d'altronde si tratta pur sempre di un gioco), attraccando alla quale possiamo ricevere indietro tutta l'energia perduta e cambiare navetta. Scopo ultimo è naturalmente raggiungere l'emisfero giusto del cervello e distruggere il robot di cui si è parlato prima.

La missione viene costantemente resa più difficile dall'abnorme quantità di nemici presenti sullo schermo (non si sa bene se si tratti di ulteriori micro-robot guardie, o di semplici virus. L'unica cosa certa è che vi sparano addosso), e saltuariamente lo fanno anche di nascosto, celati da qualche elemento grafico di contorno. Un complicato sistema di "bivi", poi, rende molteplici le soluzioni del gioco, aumentandone decisamente la longevità. Buon viaggio, dunque, e vi auguro di non avere mai a che fare con navicelle e robottini nel vostro organismo!

OPINIONE PC

Qualche colore in meno rispetto alla versione CD32, una velocità sensibilmente inferiore sia durante il gioco sia nella intro, e qualche problema in più nel controllo dell'astronave, non scalfiscono più di tanto questa versione, che resta decisamente un'esperienza da fare. Tuttavia su CD-Rom esiste anche un certo Rebel Assault, e dovendo scegliere tra i due penso che opterei per il secondo. Per il resto, vale quanto detto per la controparte Commodore.

OPINIONE CD32

A sei mesi dal lancio ufficiale di questa console, è finalmente giunto in Redazione un titolo che ne sa sfruttare adeguatamente le potenzialità. O comunque che è certamente in grado di mostrarci cosa il CD32 è in grado di fare, pur essendo ancora lontano il totale sfruttamento delle sue possibilità tecniche. Microcosm inizia infatti molto bene, con cinque minuti buoni di animazione in HAM8 (vale a dire con ben 260.000 colori su schermo), sebbene non a tutto schermo (per quelle ci vuole la scheda FMV prodotta dalla stessa Commodore), in cui ci viene fornito qualche ragguaglio sulla trama del gioco stesso. Ma è una volta iniziato a giocare, che il miracolo di Microcosm si compie: tutto ciò che sta sullo schermo si muove a velocità fino a ieri impensabili, mantenendo per altro tutto il dettaglio della grafica ad alta risoluzione. E senza fastidiosi sfarfallii! Le animazioni tra uno stage e un altro, poi, sono davvero imperdibili, e tutto è da un punto di vista tecnico ineccepibile. Persino le pause "fisiche" dovute al caricamento dei dati dal CD, sono del tutto sparite! La resa grafica, poi, è decisamente superiore rispetto alla controparte PC, e si muove pure più velocemente, MOLTO più velocemente. Da un punto di vista della giocabilità, però, bisogna fare un discorso un pelino più approfondito: c'è chi ritiene questo tipo di giochi piuttosto "limitato", e in effetti Microcosm non è altro che uno "spara e fuggi" dove si rende necessario sparare e basta, utilizzando così pochissimo della materia grigia a nostra disposizione. Poco male, a me questo tipo di giochi piace decisamente, ed ho trovato il tutto decisamente divertente e accattivante. Insomma, cari amici possessori di CD32, non lasciatevelo sfuggire assolutamente, perché con Microcosm, il 3DO non è più così lontano...

E FAI 'SCOPPIARE' IL DIVERTIMENTO!

NEI PANNI DI UN PILOTA DI CACCIA IL GIOCATORE DEVE PORTARE A TERMINE UNA SERIE DI MISSIONI, COMMERCIARE E ... GUARDARSI DAI PIRATI SPAZIALI!

DAL CLASSICO DI SID MEIER UN'APPASSIONANTE AVVENTURA NEL MAR DEI CARAIBI, NIENTEMENO CHE AL COMANDO DI UNA NAVE DI PIRATI!

IL GIOCATORE VESTE I PANNI DI JAMES POND, L'AGENTE SUBACQUEO PIU' FAMOSO DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!

UNA SFIDA SENZA ESCLUSIONI DI COLPI, UN AVVINCENTE 'PICCHIADURO' SULLA FALSA RIGA DI "STREET FIGHTER".

GIOCO A PIATTAFORME ISPIRATO AL DIVERTENTE FILM "DENNIS - LA MINACCIA ". PROTAGONISTA UNO SCATENATISSIMO RAGAZZINO COMBINAGUAI.

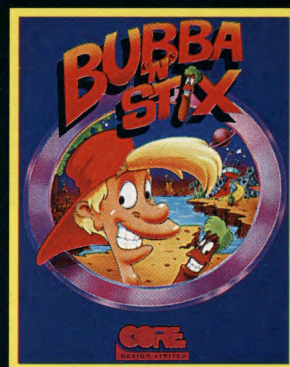
IL GIOCATORE, AI COMANDI DI UN ELICOTTERO APACHE, DEVE PORTARE A TERMINE UN CERTO NUMERO DI INCURSIONI IN TERRITORIO NEMICO.

RICORRENDO ALLA DIPLOMAZIA, ALLA FORZA E PERFINO ALL'INGANNO IL GIOCATORE PUO' EDIFICARE, STRINGERE D'ASSEDIO O CONQUISTARE DEI CASTELLI NELL'INGHILTERRA DEL MEDIOEVO.

NELLA MIGLIORE TRADIZIONE ORIENTALE IL GIOCATORE SI MISURA CON UNA SERIE DI COMBATTIMENTI CORPO A CORPO.

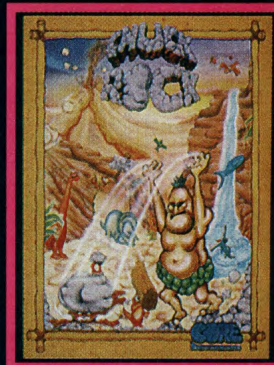
UN VELOCISSIMO GIOCO DI CORSE CHE PERMETTE DI DISPUTARE UN INTERO GRAN PREMIO!

NELLA CONFEZIONE "PROJECT - X"!

ANCORA UNA VOLTA LA BATTAGLIERA ZOOL E' IMPEGNATA A DIFENDERE L'ENNESIMA DIMENSIONE DALL'ATTACCO DI UN MINACCIOSO ESERCITO.

PROTAGONISTI DI MILLE PERIPEZIE UNO SCOMBINATO EROE IN STILE CARTONE ANIMATO, BUBBA APPUNTO, E IL SUO INTELLIGENTE BASTONE EXTRATERRESTRE, STIX.

AL CENTRO DELLA STORIA UN SIMPATICO CAVERNICOLO, OCCUPATO A FRONTEGGIARE TUTTI I GUAI POSSIBILI E IMMAGINABILI DELL'ERA PREISTORICA.

IN ESCLUSIVA DA:

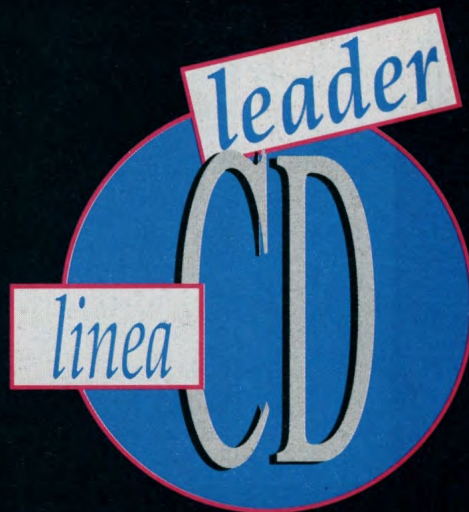
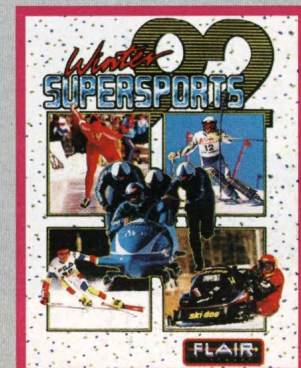
ACCENDI IL TUO AMIGA CD32

ISPIRATO ALLA POPOLARISSIMA SERIE DI CARTONI ANIMATI: PROTAGONISTA UNA COMUNITA' DI BIZZARRI E STRAVAGANTI GNOMI.

TUTTO IL BRIVIDO DELLA FORMULA 1 SIGLATA DAL GRANDE PILOTA INGLESE, VINCITORE DELLA PASSATA EDIZIONE DEL CAMPIONATO DEL MONDO.

SIMULAZIONE DI GUIDA. A DISPOSIZIONE L'INTERA RACCOLTA DEI GIOCHI LEGATI ALLA LOTUS, UNA FRA LE PIU' VELOCI E FIAMMANTI AUTOMOBILI DA COMPETIZIONE!

SEMPLICEMENTE UNO DEI PIU' ACCLAMATI GIOCHI DI CALCIO DI TUTTI I TEMPI!

LE STRAORDINARIE PERIPEZIE DI UN RAGAZZINO SONNAMBULO, AL QUALE UN FEDELISSIMO CAGNOLINO E' IMPEGNATO A RISPARMIARE UN'INTERMINABILE SERIE DI GUAI.

ISPIRATO AD UNO DEI FILM PIU' ATTESI DELLA STAGIONE CINEMATOGRAFICA, PROPONE LE AVVENTURE DI UN GRUPPO DI RAGAZZI, VERI E PROPRI MAESTRI NELLE TECNICHE NINJA.

DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

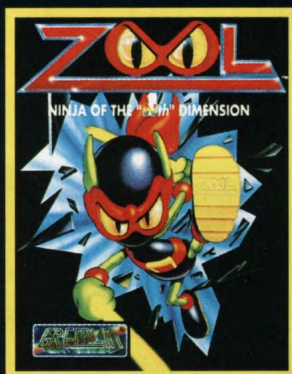
IN ITALIANO!

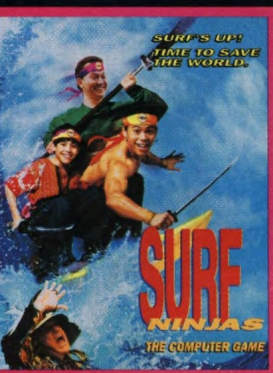
THE HUMANS I + II

COMPITO DEL GIOCATORE: RITROVARE LA FIGLIA DI UN SULTANO IMPRIGIONATA DA UN MALVAGIO VISIR E TENTARE UN'EROICA FUGA DALLE SEGRETE DI UN CASTELLO.

IN UNA STERMINATA CITTA' DEL FUTURO IL GIOCATORE SI MISURA CON UNA SERIE DI SPARATORIE FRENETICHE, INDAGINI E MISSIONI ESPLORATIVE.

ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.

UN DIVERTENTE GIOCO A PIATTAFORME. PROTAGONISTA UN POLLO, ALFRED, IMPEGNATO A FRONTEGGIARE UN GRAN NUMERO DI MINACCIOSI NEMICI.

NEI PANNI DI ZOOL, LA PIU' IMPAVIDA DELLE FORMICHE NINJA, DEVI ESPLORARE UNA SERIE DI MONDI, SBARAZZANDOTI DI UN NUMERO INIMMAGINABILE DI OSTACOLI.

INSIEME OTTO DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

Stefano Gallarini

DALLA VILLA DI STAUF ALLA SALVEZZA OVVERO COME USCIRE VIVI DA THE 7TH GUEST

17

Il giallo horror "virtuale" della Trilobyte ha fatto veramente scalpore. Dal CD-ROM per PC e per MAC alle versioni per CD-I Full Motion e 3DO, THE 7TH GUEST resterà senz'altro un gioco storico dall'avvento dei programmi su CD-ROM. Ecco come potrete risolverlo senza sfasciarvi la testa... ma vi garantisco che concepire questa soluzione è stato talmente complicato, che ho dovuto farlo durante la mia convalescenza da una forte influenza, altrimenti non ne avrei mai avuto il tempo! Buon divertimento, ma ricordate che il bello del gioco è risolvere gli enigmi da soli!

Innanzi tutto non pensiate che risolvere The 7th Guest sia stato semplice, e quindi potreste trovare qualche difficoltà anche nel leggere la soluzione ai vari enigmi. Prestate dunque la massima attenzione al testo e ai disegni (che ho fatto io!). L'ordine degli enigmi non è necessariamente quello che troverete giocando a The 7th Guest poiché risolvendone uno avrete l'accesso a diverse altre stanze; dipende quindi dall'ordine delle vostre perlustrazioni. Non dimenticate neppure di osservare tutte le scene animate dai fantasmi e quelle animate dalla dentiera. Buona fortuna!

Lo Studio Di Stauf
Primo enigma: i canali di Marte (Foto 17)

Questo puzzle è piuttosto facile: dovrete semplicemente collegare i vari pianetini con le lettere in modo da formare una frase. La frase è: THERE IS NO POSSIBLE WAY.
Nell'angolo a sinistra di questa stanza c'è il busto di una donna; se vi avvicinate e cliccate col mouse a questo, vedrete una scena. Cliccando poi all'interno del camino scoprirete un passaggio segreto.

La Sala Da Pranzo
Secondo enigma: le fette di torta (Foto 3)

In questo puzzle lo scopo è quello di dare ai cinque ospiti delle fette di torta composte da cinque spicchi così divisi: due teschi, due lapidi e uno vuoto. Seguite i numeri del disegno per capire quali sono i cinque spicchi che compongono la prima fetta, poi quelli per la seconda e così via.

3

554431
555431
664431
666331
222221

Quando avrete risolto questo enigma avrete l'accesso a cinque nuove stanze: la cucina, la sala giochi, la camera da letto di Julia, quella di Knox, e quella di Martine Burden. Oltre a queste sarà attivo anche il puzzle dei ragni sulla porta d'ingresso della villa.

La Cucina
Terzo enigma: le lattine della dispensa (Foto 2)

Questo puzzle è semplicissimo da capire concettualmente, ma impossibile da risolvere poiché la frase da comporre con le lettere delle lattine è molto complicata e scritta in inglese poetico. La frase in questione è: SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT, che a grandi linee significa: la timida zingara dà sguardi d'intesa per indicarmi la mia cripta come luogo d'amore. Poiché ogni lattina prende il posto di un'altra, ecco un esempio di ordine in cui cliccare le lattine. Numeratele ipoteticamente da 1 a 33 e muovetele in quest'ordine: 1-26, 15-2, 14-4, 6-22, 28-7, 29-9, 17-10, 12-16, 13-29, 16-25, 19-27, 19-14, 20-15, 31-20, 21-24, 24-32, 30-23.

I Sotterranei.
Quarto enigma: le grate d'ingresso (Foto 1)

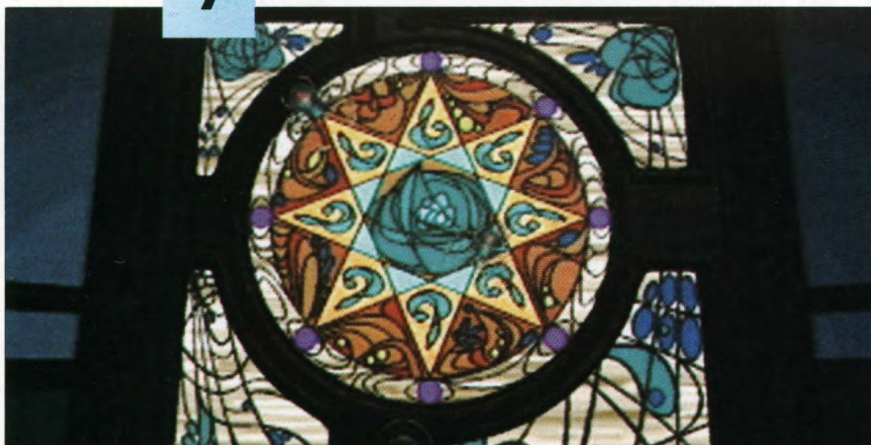
Per entrare fra le grate che conducono ai sotterranei dovrete spostare i vari elementi in modo da ottenere un buco a destra dove passare. Il gioco è un po' come il vecchio quadrato del 15, e voi dovrete muovere i vostri 6 pezzi in quest'ordine (numerandoli ipoteticamente da 1 a 6): 5, 6, 3, 2, 5, 6, 3, 2, 1, 4, 5, 6, 3, 2, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 5. Ora potete entrare nel labirinto.

Quinto enigma: il labirinto (Foto 19)

Il labirinto dal quale dovrete uscire è piuttosto complicato, ma se avete dato un'occhiata alla camera da letto di Knox (quella con l'enigma degli alfieri bianchi e neri) avrete notato che il tappeto altro non è se non la mappa del labirinto dei sotterranei. Comunque, se non avete avuto voglia di trascriverla o se proprio non vi siete accorti dell'aiuto, eccovi la soluzione per uscire dal postaccio: andate dritto fino a superare 4 ingressi a destra; voi dovrete girare a destra solo al quinto. Intesi? Poi seguite queste indicazioni: dritto, destra, destra, destra, sinistra, destra, dritto, destra, sinistra. Siete arrivati alla stanza mortuaria!

Sesto enigma: la casse da morto (Foto 16)

Gli ospiti dopo tre giorni puzzano, ma le casse da morto aperte anche! E così il vostro compito è proprio quello di chiuderle tutte e 9. Ma ahimé: se provate a chiudere una bara, le altre intorno si aprono, e viceversa! Precisamente, se numerate le bare da 1 a 9

7

456
789

le bare agli angoli, ovvero la 1, la 3, la 7 e la 9, influiscono sulle altre tre che gli stanno intorno (per esempio se aprite la bara 1, chiuderete la 2, la 4 e la 5). La bara la centro (la 5), influisce sulle 4 a croce (la 2, la 8, la 4 e la 6) e le rimanenti (la 2, la 4, la 6 e la 8) influiscono su quelle della stessa fila (per esempio se aprite la bara 6, chiuderete la 3 e la 9).
Viste le cose come stanno sarà proprio complicato chiudere tutte le bare, ma possibile. Per aiutarvi ho preparato una tabellina che vi fa capire quali bare toccare col mouse per cambiare lo stato di una singola bara, senza alterare quello delle altre. In questo modo riuscirete a portare a termine anche questo puzzle.
Ecco la tabella:
Per cambiare la bara 1, cliccare sulle bare 1-2-3-4-5-7
Per cambiare la bara 2, cliccare sulla bare 2-4-6-7
Per cambiare la bara 3, cliccare sulla bare 1-2-3-5-6-9
Per cambiare la bara 4, cliccare sulla bare 2-3-4-8-9
Per cambiare la bara 5, cliccare sulla bare 2-4-5-6-8
Per cambiare la bara 6, cliccare sulla bare 1-2-6-7-8
Per cambiare la bara 7, cliccare sulla bare 1-4-5-7-8-9
Per cambiare la bara 8, cliccare sulla bare 1-3-4-6-8
Per cambiare la bara 9, cliccare sulla bare 2-5-6-7-8-9

L'Ingresso
Settimo enigma: le tane dei ragni (Foto 7)

Avrete capito che lo scopo di questo enigma è quello di far stare 7 ragni su altrettante punte in una stella che ne contiene 8. La difficoltà sta nel fatto che dovrete ogni volta far partire un ragno da una postazione vuota e mandarlo (seguendo le righe che collegano le punte della stella) in un'altra postazione vuota. All'inizio sembra tutto semplice ma quando avrete già piazzato 5 ragni... dovrete ricominciare da capo!

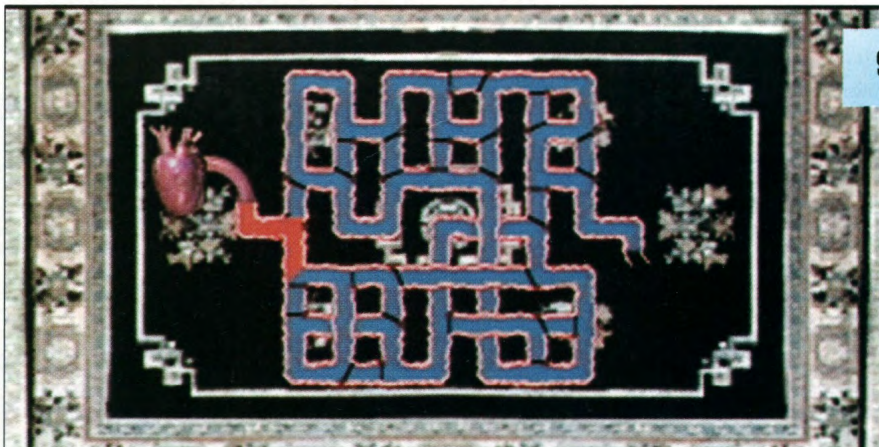
Numerate allora le 8 punte della stella con i numeri dall'1 all'8 in senso orario e seguite questo percorso: cliccate sulla punta 5 e poi sulla 8. Poi dalla 2 alla 5. Dalla 7 alla 2. Dalla 4 alla 7. Dalla 1 alla 4. Dalla 6 alla 1. Dalla 3 alla 6. Ecco fatto.

La Sala Giochi
Ottavo enigma: le regine (Foto 15)

15

Questo puzzle che trovate in sala giochi è un antico rompicapo: dovrete riuscire a piazzare 8 regine sulla scacchiera in modo che nessuna tra di loro si possa mangiare. Sapete che le regine possono mangiarsi sulle linee orizzontali, verticali e diagonali e che l'unica posizione a loro non permessa per mangiare è quella a L, tipica invece dei cavalli. Provate da soli a risolvere il mistero e, se proprio non ci riuscite, eccovi la soluzione. Prima cosa numerate idealmente la scacchiera come se fosse la grata di uno schema di battaglia navale. In alto a sinistra c'è la casella A1 e in basso a destra quella H8. Ovvero, contrassegnate tutte le righe con le lettere dalla A alla H e le colonne con i numeri dall'1 all'8. Tutto chiaro? Bene, le regine andranno posizionate così: A4, B6, C8, D2, E7, F1, G3, H5.

La Camera Da Letto di Julia Heine
Nono enigma: il cuore e il sangue (Foto 9)

Julia ha un desiderio: ritornare giovane. Purtroppo però lo specchio magico esaudisce a piene parole il suo desiderio e così da anziana signora si ritrova ad essere bambina in fasce. Sul tappeto ecco però apparire uno strano disegno: un cuore con una serie di arterie. Lo scopo del gioco è quello di far scorrere il sangue dal cuore, appunto, all'altro lato del tappeto. L'unica cosa è che le arterie hanno delle valvole che vanno chiuse o aperte e solo così l'intricato garbuglio si... sgarbuglia. Una volta che avrete trovato il modo corretto di aprire e chiudere le valvole potrete cliccare sul cuore per vedere il sangue sgorgare e, speriamo, arrivare dall'altra parte del tappeto.
Se volete provare da soli, vi consiglio di iniziare dal fondo per arrivare al cuore: è più facile risolvere il puzzle. Se invece proprio non volete cimentarvi nell'impresa, ecco la soluzione a quest'ennesimo

9

enigma. Innanzi tutto partite dal fondo dell'arteria a destra e iniziate il percorso. Aprite la prima valvola che incontrate, poi girate a sinistra, in su e aprite la valvola, poi a destra, in alto, a sinistra e aprite la valvola, proseguite e scendete, girate a sinistra e qui aprite la valvola, salite, girate a sinistra, scendete, girate a sinistra e aprite la valvola. Salite, girate a sinistra, scendete e anche qui aprite la valvola, andate a destra, in basso, a destra, in alto, aprite la valvola, proseguite a destra e aprite la valvola, andrete in basso fino in fondo e poi continuate il percorso senza toccare le valvole sino a quando, costretti a salire, dovrete aprire un'altra valvola. Fatelo e a questo punto andate a sinistra, aprite anche questa valvola, salite e aprite l'ultima valvola. Ora se cliccherete sul cuore il sangue sgorgherà liberamente.

11

12

5

La Stanza Da Letto Di Martine

Decimo enigma: le lettere sul letto (Foto 11)

Potremo ben dire che questo è un letto che scotta... visto quello che ci hanno fatto sopra, ma, bando alle ciance, giusto scoprire come risolvere il mistero delle lettere. Per prima cosa sappiate che, partendo dalla prima lettera, siete obbligati a spostarvi sempre o di 3 o di 5 caselle, avanti o indietro. Dovrete così riuscire a formare una frase con tanto di spazi (rappresentati dalle stelline) che andrà a comporsi ai bordi dello schema. La frase che dovrete comporre è:
THE*SKY*IS*RUDDY*YOUR*FATE*IS*BLOODY!
E se proprio non riuscite ad arrivarci da soli, ecco come dovrete procedere, iniziando naturalmente dalla lettera T. +5 H, -3 E, -3 *, +5 S, -3 K, +5 Y, +3 *, +3 I, +3 S, -5 *, +3 R, -5 U, +3 D, +3 D, +3 Y, +3 *, +5 Y, -3 O, -3 U, -3 R, +5 *, +3 F, +3 A, +5 T, +3 E, -5 *, +3 I, -5 S, -5 *, +3 B, +3 L, +5 O, -3 O, +5 D, +3 Y.

La Stanza Da Letto di Edward ed Elinor Knox
Undicesimo enigma: gli alfieri (Foto 12)

Devo dire che questo è uno dei puzzle più difficili di tutto il gioco. Lo scopo è quello di muovere gli alfieri sulla scacchiera facendo invertire di posto i bianchi coi neri senza permettere che questi si possano mangiare. Ciò significa che su ogni diagonale dove è presente un alfiere bianco non può essercene uno nero e viceversa. Un bel dilemma.
Ma, come promesso, eccovi la soluzione che non mi ha fatto dormire per notti intere.
Innanzi tutto, come sempre, contrassegnate la scacchiera con le lettere in senso orizzontale (contrassegnando così le colonne) A, B, C e D. Mentre verticalmente ponete i numeri 1, 2, 3, 4 e 5. Vi accorgerete quindi che non avete a che fare con un quadrato ma con un rettangolo di 4 caselle per 5. Bene, i movimenti da fare sono i seguenti: E2-D3, A2-B3, D3-B1, B3-C4, A4-D1, D1-E2, B1-C2, C2-A4, E4-C2, C4-A2, E2-C4, C2-D1, A2-B1, B1-E4, C4-D3, D1-B3, B3-A2, D3-E2, E3-D2, A3-B2, D2-B4, B2-C1, A1-D4, D4-E3, B4-C3, C3-A1, E1-C3, C1-A3, E3-C1, C3-D4, A3-B4, B4-E1, C1-D2, D4-B2, B2-A3, D2-E3. Ecco fatto!

La Stanza di Dutton (dopo essere stati nuovamente nello Studio)
Dodicesimo enigma: le monete (Foto 5)

Prima di entrare nella stanza di Dutton (quella col baldacchino e il letto rosso con appoggiate sopra le monete) dovrete per forza andare a dare un'occhiatina nuovamente nello Studio per assistere a una scena importante per la storia. Fatto questo potrete accedere a questa stanza che propone un enigma divertente: quello di girare tutte le monete dello schema seguendo però un criterio. La moneta seguente a quella girata deve essere adiacente alla prima in orizzontale o verticale.
Non è difficile risolvere questo enigma, ma eccovi la soluzione per entrambi:

01			
02	03		
15	04	05	
14	13	06	07
	12	11	08
		10	09

** ** 20 19 ** ** **
** 01 ** 02 ** 03 **
** ** ** 13 ** ** 14
09 08 21 12 16 04 15
10 ** ** 11 ** ** **
** 07 ** 06 ** 05 **
** ** ** 18 17 ** **

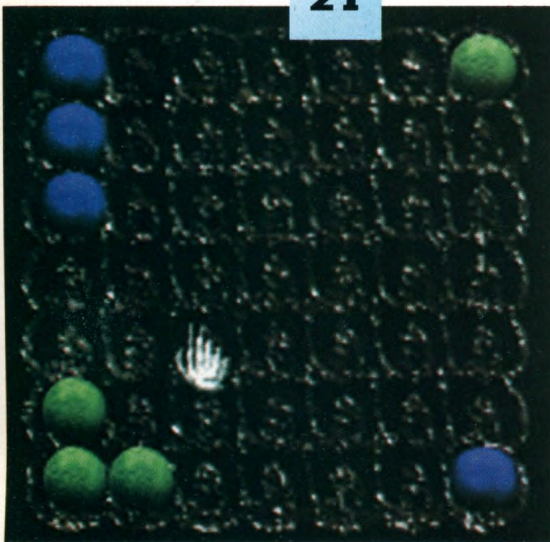
13

La Cappella
Tredicesimo enigma: il pavimento che cede (Foto 13)

Come sapete all'interno del gioco avete sempre a disposizione il libro degli aiuti che si trova nello studio di Stauf per risolvere più facilmente qualche enigma. Saprete anche che dopo aver consultato per due volte il libro degli aiuti per lo stesso enigma, alla terza questo si risolverà da solo senza però rivelarvi la soluzione esatta. Bene, per terminare questo puzzle io ho consultato per due volte il librone ma in entrambi i casi non ci ho capito assolutamente niente. Dopo averci riflettuto non molto, ma moltissimo, ho capito tre cose:
1) Non è necessario camminare su tutti i mattoni colorati per completare il puzzle.
2) Ogni terzo passo deve cadere su di un mattone porpora.
3) Il blocco con la freccia finale deve essere il terzo passo della sequenza.

Una volta capito questo potrete intraprendere tre strade, una che va verso destra e poi sale e l'altra che sale e poi va verso destra. Ora che sapete il trucchetto non vi sarà per nulla difficile arrivare in cima a destra. Ricordate che ogni terzo passo deve cadere su una casella porpora, gli altri colori non hanno alcuna importanza e poi non dimenticate che non potrete andare due volte sulla stessa casella, ok?

21

6

Il Laboratorio
Quattordicesimo enigma: le cellule (Foto 21)

Questo gioco verrà scoperto quando guarderete all'interno del microscopio ed è l'unico puzzle di The 7th Guest che non influisce sullo svolgimento del gioco, nel senso che una volta risolto l'enigma non vi appariranno scene particolari e non si apriranno nuove stanze. Ma, allora, perché dovreste risolverlo? Semplicemente perché se non lo fate non potrete accedere all'ultima stanza, quella conclusiva: la soffitta.
Ovviamente lo scopo del gioco è quello di occupare la maggior parte del territorio con le proprie cellule: blu sono le vostre e verdi sono quelle di Stauf.
Le cellule possono andare in ogni direzione e possono anche saltare di uno spazio ma in questo caso non si moltiplicano. Se una cellula verrà a trovarsi in contatto con un'altra cellula di colore opposto, quest'ultima cambierà colore, trasformandosi nella cellula che l'ha toccata.
Come avrete intuito, non si tratta di un puzzle, ma di un vero e proprio gioco strategico che fino a oggi nessuno è ancora riuscito a vincere con una strategia precisa, neppure il suo inventore Graeme Devine! Oltre a questo c'è da dire che il gioco inizia con il computer capace di "ragionare" in modo molto complesso, ma ogni volta che andrete nello studio a consultare il libro degli aiuti, il gioco sarà un po' più facile: dopo la terza volta, come avviene per tutti gli altri enigmi, il puzzle si risolve da solo.
Personalmente vi consiglio di provarci a giocare, ma vedrete che sarete costretti a utilizzare il libro degli aiuti tre volte per lasciare al computer la possibilità di risolverlo, poiché si tratta di un gioco davvero difficile da vincere, ma se ci riuscirete da soli potrete considerarvi davvero bravi.

La Sala Della Musica
Quindicesimo enigma: il pianoforte di Stauf (Foto 6)

Forse qualche anno fa avete provato a giocare a Simon: una sorta di UFO di plastica con ai lati quattro pulsantoni colorati. Scopo del gioco era quello di ripetere correttamente la sequenza (sempre più lunga), che veniva via via proposta.
Qui vi trovate di fronte alla medesima situazione: dovrete ripetere esattamente quello che il pianoforte suona da solo. Si tratta dell'inizio della colonna sonora del gioco e le note che via via andranno premute sono:
SI (basso) - SI (alto) - FA# - SOL - MI - RE# - MI - FA# - MI - SI (basso) - SI (alto) - DO - SI (alto) - LA - SOL - FA# - MI - FA#.

Il Bagno
Sedicesimo enigma: i cavalli sulla scacchiera (Foto 8)

Il bagno presenta un'interessante se-

8

10

quenza all'interno del tubo dell'acqua: provate a cliccare sulla dentiera che appare nel lavandino e... vi ritroverete nello studio! A parte questo, dovrete risolvere un enigma piuttosto complesso: dovrete portare i cavalli bianchi al posto dei neri e viceversa, muovendo un cavallo nell'unico quadrato disponibile. E' un puzzle piuttosto complesso che richiede molto tempo. Qualcuno è riuscito a risolverlo in 34 mosse, ma io non ce l'ho fatta, e vi propongo questa soluzione basata su 58 mosse.
Come sempre dovrete idealmente contrassegnare la scacchiera con le lettere in senso orizzontale (per indicare le colonne) dalla A alla E e con i numeri in senso verticale dall'1 al 5. Fatto questo le mosse vincenti sono:
A2 C1 B3 A1 C2 E3 D5 B4 C2 A3
C4 E5 D3 C5 E4 C3 B5 D4 C2 E1
D3 C1 B3 A5 C4 A3 C2 E3 C4 E5
D3 B2 A4 C5 B3 D2 E4 C5 B3 D2
B1 C3 E2 D4 B3 D2 E4 C3 D1 E3
D5 C3 D1 B2 A4 C5 E4 C3.

La Stanza Da Letto di Hamilton Temple
Diciassettesimo enigma: le carte da gioco (Foto 10)

Finalmente un puzzle non troppo difficile. E' identico a quello già visto con le monetine: dovrete cercare di girare tutte e quattordici le carte ricordando che potrete girare solo la carte della stessa fila o colonna rispetto a quella appena voltata. Ecco gli schemi vincenti, ma vi garantisco che potrete farcela da soli senza particolari difficoltà (in questo schema il Fante vale 11, la Donna 12, il Re 13 e il Jolly 14):

** ** 14 ** **
** 03 02 01 **
12 04 13 08 09
** 05 06 07 **
11 ** ** ** 10

Secondo schema:
01 08 07 06 ** **
** 09 ** ** 10
** 13 ** ** ** 14
** 12 ** ** 11 **
02 03 04 05 ** **

La Pinacoteca
Diciottesimo enigma:
la faccia di Stauf (Foto 20)

Ecco una stanza molto ben nascosta. Per arrivarci dovrete cliccare sul pavimento davanti alle scale e, avvolti da un turbinio, entrerete in questa strana pinacoteca. Fra i quadri potrete notare quello che rappresenta la Sala Della Musica, cliccando sul quale entrerete proprio in quella stanza. Dall'altra parte invece noterete la faccia di Stauf divisa in nove parti cangianti. Ci sono infatti tre diversi volti di Stauf: quello giusto, quello verde con la boccaccia, e quello rosso con le corna da diavoletto. A voi il compito di rimettere tutto a posto agendo sui nove pezzetti di faccia.
Si tratta di un enigma del tutto simile a quello già visto nelle bare dei sotterranei, ma con la differenza che, mentre nelle bare le possibilità erano solo due, qui ci troviamo a tre diverse possibilità per ogni pezzetto. Come sempre numerate idealmente i pezzetti con i numeri da 1 a 9. I pezzi d'angolo saranno numerati 1, 3, 7 e 9, quello centrale 5 e i rimanenti 2, 4, 6 e 8. Bene; per risolvere il puzzle dovrete innanzitutto cliccare sul pezzo centrale (il 5) fino a che non diventi normale. A questo punto cliccate sul pezzo 2 fino a che non diventi normale e fate così anche per i pezzi 4, 6 e 8.

20

Ora non vi resta che normalizzare i pezzi 1, 3, 7 e 9 seguendo questa tabella. Attenzione perché se un pezzo è rosso, dovrete ripetere la sequenza sotto riportata due volte, perché prima si trasformerà in verde e poi in normale. Ok, ecco la tabella:
Per cambiare il pezzo 1 dovrete cliccare i pezzi 7, 8, 3, 9, 6, 5, 8, 1, 9 e 6
Per cambiare il pezzo 3 dovrete cliccare i pezzi 1, 4, 9, 7, 8, 5, 4, 3, 7 e 8
Per cambiare il pezzo 7 dovrete cliccare i pezzi 9, 6, 1, 3, 2, 5, 6, 7, 3 e 2
Per cambiare il pezzo 9 dovrete cliccare i pezzi 3, 2, 7, 1, 4, 5, 2, 9, 1 e 4

La Stanza Delle Bambole
Diciannovesimo enigma: i cubi magici (Foto 14)

14

Eccoci di fronte a un altro degli enigmi più complicati del gioco. Si tratta di un telaio contenente 9 cubi rappresentanti la veduta esterna della villa ormai decadente di Stauf. Agendo sui pirulini ai lati del telaio si cambia la figura rappresentata sui cubi. Ma come?
Allora, seguite con estrema attenzione il modo per risolvere il puzzle. Numerate idealmente i pirulini in alto con le lettere A, B e C e quelli in basso con le lettere D, e ed F. Ora numerate i pirulini di sinistra (partendo dall'alto) con i numeri 1, 2 e 3 e quelli di destra con i numeri 4, 5 e 6. Ora dovrete pensare alla figura intera composta dai nove cubetti come una sequenza. Cioè l'immagine del cubetto in alto a sinistra è l'immagine 1, poi c'è l'immagine 2, poi la 3 e così via, fino ad arrivare al cubetto in basso a destra che rappresenta l'immagine 9. Dovrete pensare a queste immagini come una sequenza: dopo la 1 c'è la 2, dopo la 2 c'è la 3 e così via, fino ad arrivare all'immagine 9 che, ovviamente sarà seguita dalla 1.
Memorizzate l'intera figura, fatevi uno schizzo del disegno e numerate ogni parte della figura: la 1 è una porzione di cielo, come la 2. La tre è il cielo con la parte finale della torre più alta, la 4 mostra il cielo a sinistra e una parte della villa a destra con un po' di prato, e così via fino ad arrivare alla 9 che rappresenta il lato destro del sentiero che porta alla villa.
Spero abbiate capito il concetto perché adesso le cose si fanno complicate. Allo-

18 (Foto 18)

ra, per prima cosa bisogna capire come agiscono i nottolini ai lati della scatola: quelli che abbiamo denominato A, B e C INCREMENTANO di uno le figure della colonna a loro corrispondenti, mentre quelli denominati D, E e F DECREMENTANO di uno il contenuto delle figure della colonna alla quale appartengono. I nottolini posti ai lati, invece, agiscono sulle file, e precisamente i nottolini 1, 2 e 3 fanno INCREMENTARE le figure poste sui cubi della fila corrispondente al nottolino mosso, e quelli numerati 4, 5 e 6 DECREMENTANO di una posizione le figure sulla fila in questione. Un po' di pratica sui nottolini vi farà capire meglio la spiegazione.
Bene, adesso che avete capito tutto dovrete resettare il gioco (premendo il mouse dopo averlo portato in basso allo schermo, quando si trasforma in un teschio col cervello e gli occhi) fino ad avere DUE colonne identiche, cioè con le stesse figure. Ottenuto questo agite (tramite i nottolini contrassegnati con le lettere) sulla colonna diversa per farla diventare identica alle altre due. Bene.
Ora agite sui nottolini 1, 2 oppure 4 e 5 per trasformare le prime due file di cubi in modo da ottenere su entrambe le stesse figure della fila sottostante. Otterrete così che tutti i cubi avranno la stessa porzione di disegno.
Ora attenzione perché dovrete cambiare la COLONNA 2 (quella nel centro) in modo che i tre cubi mostrino la porzione di figura PRECEDENTE a quella che si vede nei cubi della colonna 3 (ecco perché è importante ricordare l'ordine di sequenza delle figure). Ci siete riusciti?
Bene, adesso dovrete cambiare la COLONNA 1 (la prima a sinistra) in modo che i cubi mostrino la porzione di figura PRECEDENTE a quella che si vede nella colonna centrale (la colonna 2).
Ora avete quasi finito, dovrete infatti cambiare i cubi della fila 3 in modo che rappresentino la giusta sequenza del disegno (dovrete quindi agire solo sul nottolino 3 o 6 e fare in modo di vedere la parte sottostante della figura intera, cioè l'inizio del sentiero).
A questo punto non vi resta che mettere nella giusta sequenza solo la fila 2 (agendo sui nottolini 2 o 5) e poi la fila 3, e la figura è completata!

La Stanza Dei Bambini
Ventesimo enigma: i cubi con le lettere

Eccoci di fronte a un altro giochi all'apparenza semplicissimo ma che invece nasconde la sua bella difficoltà. Agendo sui cubi laterali si modificano le lettere in sequenza nelle file o nelle colonne e grazie a questo meccanismo bisogna comporre una frase composta da tre parole di tre lettere.
Devo dire che sono impazzito a risolvere il mistero perché ero convintissimo che le tre parole da comporre fossero GET BAD TOY, cioè "Prendi il giocattolo cattivo", oppure GET TOY BED, una sorta di "Trasforma i giocattoli in cattivi", ma invece la frase da comporre giusta è GET BOY TED, ovvero "Prendi il ragazzo Ted". E così si capisce anche lo scopo del gioco, nonché il senso del Settimo Invitato che, appunto, è Ted, il ragazzino di bianco vestito che tutti cacciano e che non può scappare dalla villa (l'avete scoperto risolvendo l'enigma dei ragni sulla porta).
Per risolvere quest'enigma dovrete come sempre numerare idealmente i 12 lati dei cubi sui quali è possibile agire. Fatelo in senso orario, così il lato alto del cubo in alto a sinistra sarà identificato col numero 1, il lato alto del cubo in alto al centro sarà contrassegnato col numero 2, e con 3 contrassegnerete il lato alto del terzo cubo in alto a destra. Con il numero 4 contrassegnerete il lato desto del terzo cubo della fila in alto, e così via fino ad arrivare a dodici.
Ora dovrete cliccare i lati numerati in quest'ordine: 2, 7, 4, 10, 2, 7, 11 e 6. Tutto qui!

La Porta Della Soffitta
Ventunesimo enigma: i coltelli

Questo gioco è una sorta di dama cinese: dovrete infatti mangiare tutti i coltelli meno uno. Per mangiare un coltello dovrete agire come quando si gioca a dama, dovrete cioè saltare un coltello se dietro a questo c'è un buco libero. Numerate come sempre i buchi della stella con questa sequenza: 1, poi 2, 3 4 e 5 per i buchi centrali, 6 e 7 per quelli più sotto e infine 8, 9 e 10 per gli ultimi tre. Attenzione quindi, perché il buco perpendicolare a quello che avrete numerato 1 dovrà essere numerato 9 e NON 7 come magari qualcuno erroneamente ha pensato.
Bene, ecco l'ordine in cui dovrete premere i coltelli: dal 6 all'1, poi dal 5 al 3, dal 2 al 4, dal 9 al 5, dall'1 al 7, dal 5 al 9, dall'8 al 7 e infine dal 10 al 4. Ci sono ovviamente più soluzioni a questo enigma.

La Soffitta
Ventiduesimo enigma: le finestre illuminate (Foto 4)

Che bell'enigma... se avesse una logica! Dovrete invece trovare semplicemente la sequenza giusta di finestre illuminate per arrivare in cima. Poiché chi gioca a The 7th Guest è portato ormai a trovare una logica in tutti i puzzle, questo vi farà scervellare, e invece la cattiveria è proprio questa: non c'è nessuna logica! Le finestre sono volutamente di forma diversa per farvi credere che ci sia una sorta di logica matematico-deduttiva che collega le luci di una finestra all'altra, ma non è così!
Ecco comunque come premere le finestre partendo dalla fila in basso:
Premete la finestra circolare, precisamente la sesta contando dalla prima finestra in basso a sinistra. Premete ora la finestra a mezzaluna sopra a quella che avete appena accesa. Ora premete sulla finestra a mezzaluna alla destra di quella accesa. Ora premete sulla finestra circolare alla sinistra di quella rettangolare che si è accesa per ultima. Premete ora sulla finestra a mezzaluna che appare sotto la finestra a ogiva che si è accesa per ultima.
A questo punto passerete alla sezione di mezzo, e qui dovrete semplicemente premere la terza finestra, ovvero quella circolare in basso della facciata di sinistra.
Eccovi al terzo piano, e qui dovrete premere la seconda finestra circolare, e il gioco... è finito!

Le Stanze Segrete
La Cappella: dovrete risolvere l'enigma delle monete ed entrare nella porta a sinistra in fondo.
La Stanza Dei Bambini: è nascosta nell'armadio della Stanza Delle Bambole, nella parete sinistra.
Il Laboratorio: basta entrare in chiesa e prendere la posta a destra.
La Pinacoteca: vi si accede cliccando sul pavimento quando siete davanti alla scalinata principale.

4

Eddi Berni

CD AUDIO: LE ULTIME NOVITA'

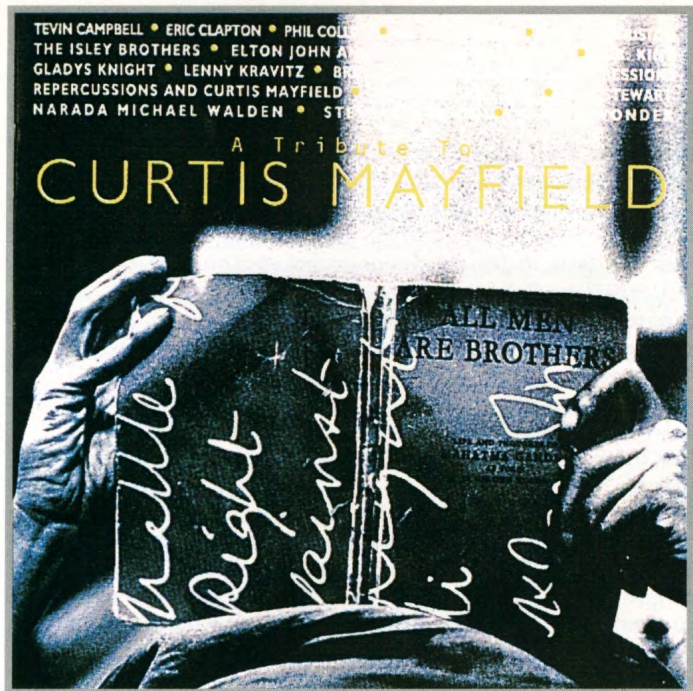
Arriva la primavera, e persino il vostro animo da giocosi informatici sente che nell'aria c'e' qualcosa di diverso, che l'aria frizzante e il sole piu' dolce vi fa venire in mente quel tipo carino che avete visto nel corridoio in universita' oppure quella tipa cosi' luminosa che avete guardato senza spiaccicar parola l'altro giorno al caffe'.........ragazzi, e' il vostro momento, e per fare colpo una giusta colonna sonora puo' fare moltissimo per arrivare all'obiettivo agognato. Ecco le segnalazioni con diverse caratteristiche, adatte ai caratteri e alle occasioni piu' ......ghiotte!

JOVANOTTI
Lorenzo 1994
Soleluna Phonogram

E' il quinto disco della discografia di Lorenzo Cherubini, ed e' certamente il piu' bello.
18 pezzi per un lavoro variegato, divertente, pieno di energia e carico di forza candida e vera, che passa tutta attraverso la

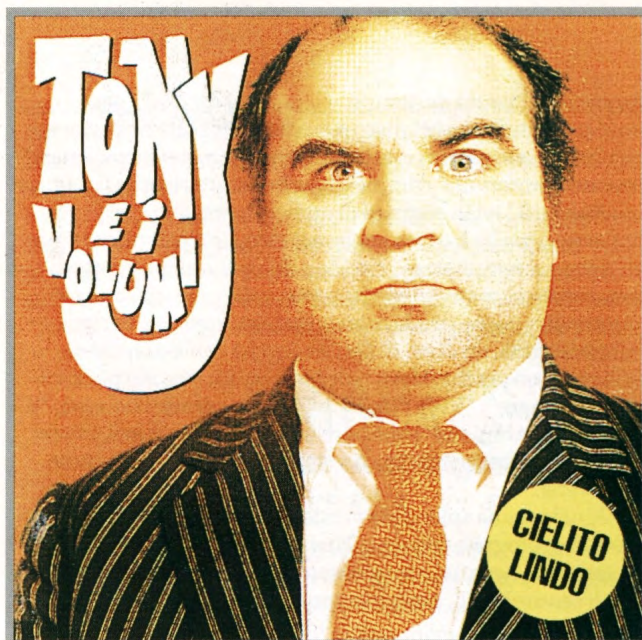
straordinaria crescita del DJ romano che tanto abbiamo odiato o amato ai tempi di "E' qui la festa".
La base essenziale e' il rap, nella sua accezzione piu' ampia, ma nel disco si trovano abbondanti tracce di musica sudamericana, rock, reggae, suoni orientali e altro ancora.
Un caleidoscopio musicale maturo e divertente al tempo stesso, che trova nei testi scritti direttamente da Jovanotti tante conferme importanti.
Non e' poesia, e' rap metropolitano, pero' forte e chiaro nel modulo espressivo e nei concetti, intelligenti e legati alla realta' senza ipocrisie o preconcetti.
Ci sono veri e propri gioiellini intimisti come "Piove", pezzi di vita giovanile raccontati senza moralismi come in "Si va via", testi "politici" (nel senso alto del termine) raccontati con potenza e coraggio come "Barabba" fino al singolo che ha dominato le classifiche, "Penso positivo", vero manifesto del modo di pensare e delle tante contraddizioni che attraversano Jovanotti. Un pezzo che ha tanta adrenalina addosso da smuovere un palazzo.............
La parola chiave per capire fino in fondo questo disco e' "crescita"; Jovanotti da anni legge, viaggia, si informa ed e' cambiato, ha meno sicurezze di quando si vestiva con la bandiera americana, ma ha molte piu' cose da raccontare. E le racconta con la forza di chi ammette che piu' legge e meno ci capisce, ma che comunque ha voglia di comunicare.
E allora fa piacere ascoltare uno che non si e' fermato al primo successo facile e che e' diventato con il tempo una voce importante dal punto di vista qualitativo per la canzone italiana.
PER IL BROCCOLO: da proporre come scoperta sorprendente se vi siete innamorati da una persona che fino ad oggi ha ascoltato solo rock e cantautori molto intensi, ma assai poco vivaci.
Se siete dei maschietti sparate al momento giusto "Serenata rap", e' un pezzo da tenerezza ritmata in grado di rompere molti argini.
Sconsiglio invece l'altro pezzo lento, "Io ti cerchero'", che assomiglia tragicamente ad una canzone di Memo Remigi.

A TRIBUTE TO CURTIS MAYFIELD
Artisti vari
Wea

Prima di tutto, due parole sul protagonista del tributo, Curtis Mayfield.
E' un grande protagonista della black music dagli anni 60 fino ad oggi, un musicista che in Italia non e' molto conosciuto, ma che negli Stati Uniti e' stato un vero punto di riferimento per tanti artisti neri e non.
Questo tributo giunge a fare giustizia alla qualita' del lavoro di Curtis Mayfield attraverso la voce e le interpretazioni di artisti di primissimo ordine. Qualche esempio: la voce cristallina di Whitney Houston che interpreta "Look into your heart" con un anima molto piu' presente del solito, Bruce Springsteen che prende in mano un pezzo del 1961 e lo fa rivivere di chiaroscuri sensuali ed intimisti, Lenny Kravitz che con il tempo diventa sempre piu' convincente e il suo pezzo, "Billy jack", lo conferma.

Elton John, Steve Winwood, Eric Clapton, Phil Collins, Rod Stewart, Stevie Wonder........grandi interpreti per un disco davvero gradevole, che recupera al meglio la produzione che il buon Curtis Mayfield ha realizzato in oltre 30 anni di carriera. Tra l'altro gli introiti vanno indirettamente ad aiutare il buon Curtis, che dopo un rovinoso incidente su un palcoscenico nel 90 e' costretto su una sedia a rotelle e non se la passava bene dal punto di vista economico. Con questo disco e' tornato anche a canatree ed ha ricevuto un Grammy Award alla carriera.

PER IL BROCCOLO: e' una raccolta che permette due approcci, dipende da come programmate il CD; se avete bisogno di partire dalle chiacchere per arrivare poi al dunque, programmate prima i pezzi di Steve Winwood, Elton John, BB King, Eric Clapton e poi scivolate con Bruce Springsteen in un clima piu' propizio, per poi lasciare strada a Rod Stewart, Aretha Franklin e Whitney Houston, e auguri di buona continuazione.
Seguendo il procedimento inverso trovate il terreno ideale per una confessione strappacuore, che poi potete gestire con disinvoltura su note meno impegnative. In ogni caso, con questa raccolta fate un ottima figura.

TONY E I VOLUMI
Cielito Lindo
Virgin

Direttamente dai pregi e dai difetti del programma TV "Cielito Lindo" ecco la leggendaria chitarra del ruvido Tony e dei suoi fidi Volumi.
Aldila' dell'aspetto cabarettistico, che nel disco e' presente con alcuni pezzi memorabili come "3 minuti con la magica chitarra di Tony" , questo album e' anche suonato e cantato come si comanda.
Pochi sanno infatti che i componenti del gruppo provengono in parte dalla Banda Osiris e in parte dagli Aereoplani Italiani, e che aldila' della provenienza sono musicisti con i controbaffi, e nel disco lo dimostrano.
Brani come "Hali Balakim", la sigla finale del programma TV, o le due versioni di "Cielito Lindo", oppure la versione iperitmata di un classico della canzone cubana come "La Negra Tomasa" sono ben suonate e altamente gustose da ascoltare e ballare. L'intero LP e' piu' per amatori del genere demenzial / musicale, ma vale comunque la pena di ascoltarlo per la quantita' di trovate e la capacita' dei musicisti di cambiare registro con una facilita' e un ironia disarmanti.
PER IL BROCCOLO: esiste tutta una categoria di umani, uomini e donne in egual misura, che si innamorano solo se si divertono, e allora questo Lp fa per voi e per loro.
Ci sono citazioni di Batman e Topolino, il Padrino e Carosone e ci sono come ospiti molti dei protagonisti del Cielito Lindo TV, da Aldo Giovanni e Giacomo a Claudio Bisio, da (ahime') Athina Cenci a tanti altri. Consigliato per un approccio politico / comico, anche per le esilaranti finte pubblicita' dell'interno della copertina.

FRANCESCO DE GREGORI
Bootleg
Epic Sony Music

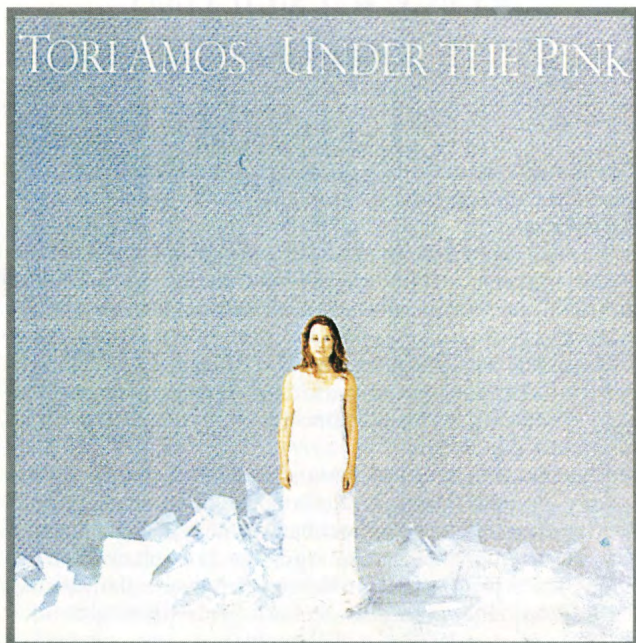
Uno dice: ma come, ancora un disco dal vivo di De Gregori? Il quinto in quattro anni? Ebbene si, e anche questo ultimo "Bootleg" ha un senso molto preciso nella carriera del cantautore romano.
E' la testimonianza di una fase molto importante, caratterizzata da una vena rock forte e chiara e che rida' linfa vitale a pezzi

che sentono l'usura del tempo.
Ma e' soprattutto un bel disco suonato dalle chitarre distorte e cattive al punto giusto (e' sempre De gregori, non heavy metal) e con una profondita' complessiva che a tratti ricorda il miglior Lou Reed o il Dylan elettrico di qualche anno fa.
De Gregori poi ha trovato anche nel canto la cifra stilistica giusta, il tono al tempo stesso ruvido e dolce che gli permette di cantare rock in maniera convincente, sulle orme del blues e country di qualche strada immaginata in America. Per una volta insomma, un disco di De Gregori ha come dominante la musica, e non perche' i testi non siano validi (ci sono pezzi come "Miramare", "Viva l'Italia" e l'ultimo grande successo, "il bandito e il campione"), ma perche' gli arrangiamenti, i suoni, i colori del disco sono per una volta piu' legati alle sette note che ai versi.
Da segnalare una splendida versione acida di "Povero me", un brano che fotografa in pieno quei momenti in cui si e' completamente soli, negativi e in guerra totale con il mondo. Se vi capita di sentirvi cosi', cantatela a squarciagola, vi garantisco che serve.
PER IL BROCCOLO: ideale per un approccio politico / poetico, questo disco e' perfetto anche per chiudere in dolcezza un vis a vis partito seriamente.
Potete metterla sul poetico recitato con "Anidride solforosa" di Lucio Dalla cantata da De Gregori con Angela Baraldi, potete passare alla citazione dotta e intelligente con "a pa'" dedicata a Pier Paolo Pasolini per chiudere con "Caterina", pezzo dolcissimo in perfetto stile De Gregori, una di quelle canzoni che restano a firmare un amore.
E se va male potete sempre sfogarvi cantando "Viva l'Italia" ....

PHILADELPHIA
Colonna Sonora del film
Epic Sony Music

Il film e' firmato da uno dei registi piu' geniali del cinema, Jonathan Demme ("Qualcosa di travolgente", "Il silenzio degli innocenti") e si occupa in maniera seria ed intelligente di uno dei drammi del nostro secolo, l'AIDS.
E la colonna sonora e' al livello del film, bella e commovente.
Il disco si apre con Bruce Springsteen, che per la prima volta si concede per una colonna sonora firmando un pezzo intenso e struggente, di quelli che strappano l'anima anche a un fesso. Si intitola "Streets of Philadelphia" e il Boss l'ha suonata e registrata completamente in solitudine; vale da solo l'acquisto del CD.
Se non vi basta, vi dico che ci sono anche pezzi nuovi nuovi e inediti di Peter Gabriel, Sade, Spin Doctors e Neil Young.
In particolare vi segnalo "Have your ever seen the rain", vecchio brano di una rock band leggendaria come i Creedence Clearwater Revival reinterpretato egregiamente da quei sciagurati degli Spin Doctors.
Bel disco per un bel film. Che volete di piu'?
PER IL BROCCOLO; Ragazzi / e, e' il disco ideale per fare i teneroni.
Eludendo il contesto per cui sono state scritte, utilizzate le canzoni di questo CD per regalare fiori con dedica (consiglio "It's in your eyes" di Pauletta Washington) o per invitare lei / lui per un giro in citta' ("Lovetown" by Peter Gabriel) o per un blues suadente al chiaro di luna ("Please send me someone to love" per la voce di Sade)..........ma alla fine vanno bene tutte le canzoni, se avete cuore e anima ben disposti.
P.S. Per ovvi motivi sconsiglio vivamente l'uso di "La mamma morta" cantata da Maria Callas per dichiarazioni d'amore registrate.
Metti che la madre di Lei / Lui la ascolti e sia esperta di lirica........

TORI AMOS
Under the Pink
Cgd

Voce ispirata, atmosfere raffinate, suoni incisivi e preziosi......e si potrebbe andare avanti ancora con i complimenti per questa graziosa cantante americana dai capelli rossi e dall'aria distratta.
Il disco e' davvero pieno di piccole gemme fatte di pianoforte, chitarre e tanta passione, e sopra a tutti si eleva la canzone che ha girato molto in questi mesi nelle radio di tutto il mondo, Italia compresa: si tratta di "Cornflakes girl", un brano che sembra scritto e cantato dalla migliore Kate Bush e che invece porta la firma di Tori.
Altre canzoni interessanti: quella che inizia l'album, "Pretty good year", il reggae melodico di "Past the Mission", l'anima

espressa dal canto di "Cloud on my Tongue"...........un bel disco che consiglio a chi ama la musica delle orchestre da camera e che va ascoltato, se possibile, in una giornata di sole in una stanza molto luminosa con le tende bianche.
Per chi non ama un genere di musica quasi snob come puo' essere considerato quella di Tori Amos, un altro consiglio; ascoltatelo a piccole dosi.
Alla lunga l'intero album puo' risultatere noioso, ma se distillate l'ascolto capirete il valore di queste belle 12 canzoni.
PER IL BROCCOLO: e' musica perfetta per essere accoppiata a poesie ispirate, e l'intesita' della voce di Tori Amos potrebbe non far sfigurare anche vostre composizioni, sempre se siete sufficientemente ispirati.
La gia' segnalata "Cloud on my tongue" e' migliore per spezzare cuori di ogni genere, pietra compresa.

RICHARD MARX
Paid vacation
Capitol EMI

Richard Marx e' quello che che qualche anno fa si presentava come un rocker puro e duro, giubotto in pelle nera e capello lungo sulle spalle, che inframezzava pezzi rock in stile americano a ballatone strappalacrime stile "Angeline".
Adesso questo nuovo "paid vacation" lo vede in copertina bello ripulito, col ciuffo e l'immagine di chi ci vuol dire che e' cresciuto e che ormai e' un cantautore rock da ascoltare con curiosita' e rispetto.
Il disco ha dei guizzi effetrivamente interessanti, sulle tracce di quel rock d'autore stile Billy Joel che negli States ha sempre grande successo.
La differenza sta nella capacita' di scrivere belle canzoni, e non sempre questo omonimo di Groucho, Harpo, Zeppo e Karl Marx imbrocca la strada giusta. C'e' un hit mondiale tutto zuccheroso e furbo come "Now and Forever", c'e' il pezzo per l'estate con ai cori Lionel Richie (The way she loves me) che certamente spopolera sulle radio FM americane, c'e' anche un pezzo di Billy Joel in persona (Miami 2017), ma il disco non decolla, resta un buon prodotto "di consumo" come ce ne sono tanti aldila' e aldiqua dell'oceano. I pezzi migliori sono quelli che rinunciano alla superproduzione levigata con i suoni perfetti e cercano un po' d'anima, come nel soul di "Heaven's waiting" o nel blues di "What you want", ma nel complesso resta un disco gradevole e basta.
PER IL BROCCOLO: ragazzi, e' l'ideale per il cuccaggio "classico", ovvero quello iperomantico fatto di fiori, candele e appuntamenti concessi dopo mesi di appostamenti; mettete sull'autoradio in sequenza "Silent Scream", "Soul Motion" e "Now and Forever" e le vostre intenzioni saranno chiarissime.

ENIGMA
The cross of changes
Virgin

Nel 1990 il primo album degli Enigma, "MCMXC a.D." si impose con 12 milioni di copie vendute grazie al singolo "Sadeness", in cui i canti gregoriani venivano mescolati a furbi ritmi dance per creare un pezzo dal sapore quantomeno curioso.
Quattro anni dopo Michael Cretu, unica mente che si cela dietro il progetto Enigma, ci riprova con un altro disco fatto di suoni affascinanti, oscuri, fascinosi.........noiosi.
Il singolo "Return of innocence" e' indubbiamente ben riuscito, e riesce ad avere quella forza evocativa e misteriosa che tutto il progetto vorrebbe avere, ma il resto del disco e' oggettivamente noioso e ripetitivo, anche perche' da piccoli i Pink Floyd li abbiamo ascoltati tutti.
Sia chiaro, dal punto di vista della produzione, della ricerca dei suoni, dell'attenzione al particolare quello degli Enigma e' certamente un buon prodotto, ma l'anima dove e'?
PER IL BROCCOLO: se vi piace l'idea di attirare l'attenzione con immagini e atteggiamenti stile spot pubblicitario, questi disco fa per voi.
"return of innocence si presta a marcare col fuoco il ricordo di una luce, un panorama, un immagine di lui / lei precisa e suadente.
Se poi avete la villa sul mare (beati voi....) potete contare su "The dream of the Dolphin" con tanto di suoni di delfino piu' belli di quelli veri.

Per questa volta e' tutto. Auguri e fateci sapere come e' andata!

di Stefano Gallarini

RISPOSTA ALLA POSTA

Benvenuti all'angolo della posta: in queste pagine risponderemo sia a chi ci scrive, sia a chi ci chiede informazioni attraverso la nostra linea 144.22.09.43 che, vi ricordo, da aprile si trasformerà in 144.22.09.45 e che vi offrirà un servizio veramente straordinario: potrete infatti non solo conoscere in anteprima titoli e trucchi, ma potrete anche vendere o scambiare qualunque tipo di cosa, esprimere le vostre opinioni su argomenti vari (e ascoltare quelle degli altri), darvi appuntamenti a feste e iniziative e di più ancora.
Ma veniamo innanzitutto alle risposte per chi ci ha chiamato:

Matteo e Marcello chiedono come si esce dal labirinto di The 7th Guest. A parte la soluzione apparsa in questo numero di CD Magazine, vi ricordo che il tappeto della stanza con l'enigma degli alfieri non è altro che la mappa del labirinto!

Roberto ci chiede se è meglio acquistare Rebel Assault o Return To Zork.
La risposta è impossibile da dare poiché Rebel Assault è uno "Spara e Fuggi" cinematografico e realizzato benissimo, mentre Return To Zork è un'avventura in parte cinematografica. Bella ma di genere completamente diverso! Se ti piace usare il cervello acquista il secondo, ma se vuoi qualcosa con cui trascorrere ore di sfrenato sparare, scegli il secondo!

Davide chiede perché recensiamo così poche cose sul CD-32.
Attualmente la nostra scelta editoriale si basa sulle recensioni di titoli giocosi e culturali. L'Amiga CD-32, per ora, non ha ancora disponibili quest'ultimo tipo di titoli e quindi lasciamo a Consolemania (un'altra nostra rivista) la maggioranza delle recensioni. In un futuro, anche prossimo, si vedrà.

Mauro ha acquistato un Amiga 500 con 570, ovvero il lettore CD e vuole sapere se è possibile leggere i Photo CD.
Devo dirti che la risposta è difficile da scoprire: pare che con un driver giusto tu possa leggere i Photo CD, ma a me risulta che ci siano problemi con l'A500. Cercheremo altre fonti di informazione, ma intanto prova a lanciare l'appello sulla nostra BBS associata Ultimo Impero (02/55.30.30.02), e chissà che tu non riesca a trovare driver e informazioni.

Stefano Carnevali ci ha fatto una bella domanda... ma incomprensibile! Cercate di parlare bene all'144 perché a volte fra linea disturbata e voce è un disastro capire!

Veniamo ora alle lettere.

Fabio "MetalMaster" di Roma ci scrive lamentando il fatto della presenza di poche recensioni per 3DO, Amiga CD-32 e CD-I che trova sulla rivista: lui sposterebbe tutto su queste tre macchine lasciando poco spazio ai CD-ROM per PC e Mac.

La nostra scelta editoriale, come detto prima, è invece spostata proprio sui CD-ROM e comunque sulle "console" che non abbiano solo titoli per giocare, ma anche titoli per imparare (il CD-I, per esempio). Il mercato del 3DO, Jaguar e affini è veramente molto complesso: devi sapere infatti che il tuo amato 3DO si sta rivelando un grande insuccesso in molte nazioni, purtroppo. E quindi, per ora, troverai ancora molte recensioni per CD-ROM per PC, perché il futuro si sposta da quelle parti: ma Consolemania dedicherà invece ampio spazio proprio alle console che tu vuoi.
Dal prossimo numero poi recensiremo i CD musicali in Full Motion Video, proprio come hai chiesto. Finisco ringraziandoti molto per i complimenti alla rivista e a me, perché hai dimostrato di capire alla perfezione la filosofia della rivista... e quella della mia vita! Grazie.

Il Dottor Paolo Meduri di Brescia vuole mettersi a fare l'imprenditore producendo software multimediale.

Bellissima idea che molte Società stanno accarezzando, ma al posto di acquistare tutta l'attrezzatura, perché non cominci a proporre qualche bella idea (non per esempio la Divina Commedia, che è già stata prodotta da due gruppi!) a chi produce il software Multimediale, come la Editel, per esempio? Potresti cominciare una collaborazione con chi ha già i mezzi per produrre e masterizzare, mentre tu potresti curare la parte creativa: un po' come avviene fra scrittori ed Editori. Io per fare CD Magazine non ho messo in piedi una Società editrice, ho fatto la proposta a un Editore, e, come vedi, il sogno si è avverato! Buona Fortuna!

Andrea Fallacara di Milano si chiede a quando un prodotto di Realtà Virtuale per PC.

A presto, Andrea, molto presto!

Augusto Iannilli di Villa Adriana (Roma) vuole sapere come si leggono i Photo CD con il PC e i CD Audio.

Per i secondi non c'è problema, basta che in Windows sia presente il driver MCI Audio (se non è presente bisogna installarlo dai dischetti Windows) e poi aprire dal Gruppo "Accessori" il "Lettore Multimediale".
Esistono comunque vari programmi di pubblico dominio che permettono di ascoltare i CD Audio esattamente come in un lettore di CD da casa.
Per quanto riguarda i Photo CD, programmi come Corel Draw (3 o 4) leggono tranquillamente questo formato (in Corel Draw 3 devi usare Mosaic), ma ci sono anche programmi dedicati esclusivamente alla lettura e visualizzazione di questo tipo di dischi.

ERRATA CORRIGE

**Nel numero scorso di CD Magazine, un nostro Redattore parlando dell'Amiga CD-32 ha ironizzato sulla vendita del suo predecessore, il CDTV, dicendo fra parentesi che "in Italia l'avranno acquistato forse in 100".
Ci scusiamo con la Commodore che subito ha tenuto a ribadire che di CDTV ne sono state vendute diverse migliaia, solo che proprio alla Commodore un Dirigente ci ha detto circa 30.000 pezzi, e un altro circa 15.000. Facciamo una via di mezzo e diciamo che di CDTV ne sono stati venduti in Italia circa 23.000 pezzi.
Tengo comunque a ribadire che il nostro Redattore stava parlando nell'articolo dell'Amiga CD-32 e che semplicemente ironizzava sul presunto insuccesso del CDTV che comunque, a parere NOSTRO e non come dato di fatto, ci sembra a tutt'oggi non avere riscosso un grande interesse di mercato.**

T F

DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO

NON É UNA SEMPLICE SIMULAZIONE:

QUANDO GIOCHI A TFX LA PRIMA COSA CHE TI COLPISCE É LA MINUZIOSA ACCURATEZZA DEL PAESAGGIO, PER NON PARLARE DELL'INCREDIBILE REALISMO E DELLA VELOCITÀ DI GIOCO. LA VISTA ROTAZIONALE A 360° DELLA CABINA, LA POSSIBILITÀ DI PERSONALIZZARE L'APPARECCHIO E DI FARE RIFORNIMENTO IN VOLO SONO SOLO ALCUNE DELLE INNUMEREVOLI CARATTERISTICHE CHE LO RENDONO SUPERIORE.

AL COMANDO DELLE FORZE D'INTERVENTO AEREE DELL'ONU HAI IL COMPITO DI ASSICURARE LA PACE IN ALCUNI FRA GLI SCENARI POLITICI A MAGGIOR RISCHIO. AVRAI A TUA DISPOSIZIONE UNO FRA I TRE AEREI PIU' COSTOSI ESISTENTI:

EUROFIGHTER 2000

F-22

F-117 STEALTH FIGTHER

IBM PC & COMPATIBILE - 386 25 MHZ O SUPERIORI
2 MEGA RAM - VGA - DISCO RIGIDO - DOS 5.0 O SUPERIORI
SUPPORTA SCHEDE SONORE ADLIB, SOUNDBLASTER E ROLAND LAPC1.

PC CDROM

DIGITAL IMAGE DESIGN